

PC Games
Wissen, was gespielt wird
02/06 | € 4,99 | JANUAR
NEUES TESTSYSTEM
02/2006 | Titelstory: Spellforce 2 | Test: Prince of Persia 3 | Report: Die 50 wichtigsten Spiele 2006 | Mainboards
DVD
2 VOLLVERSIONEN
Chaser
Aufwendiger Ego-Shooter mit realistischer Physik!
Silent Storm
Preisgekrönte 3D-Taktik à la Jagged Alliance!
Neues Testsystem
• Anschaulicher!
• Transparenter!
• Detaillierter!
• Ausführlicher!
SPELL FORCE 2
Strategie-Schlacht gegen Mittelerde 2:
Studiotour auf 8 Seiten + Video auf DVD!
DIE 50 WICHTIGSTEN SPIELE 2006
Im Heft: Die offizielle PC-Games-Rangliste
VORSCHAU
Star Wars: Empire at War
Tomb Raider Legend
Enemy Territory: Quake Wars
PROFITRICKS
Need for Speed Most Wanted:
Unsere 50 besten Rasertipps!
+ Fußballmanager 2006-Guide
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 02

MEINE FANTASIEN - VERWIRKLICHT IN WENIGEN NÄCHTEN.

Danny Allen,
Casemodder seit 1987

Spät am Abend habe ich immer die besten Ideen. Genau dann werden Sie mich wahrscheinlich auch bei de
meinem neuesten Casemod finden, wenn ich mit Drähten, Schaltern, Gebläsen und sogar Neonlicht hant i
meinen Dremel 400 Series Digital für alle Detailarbeiten: Trennen, Gravieren, Schleifen, Bohren... Mein neu
ist seiner Zeit um Jahre voraus! Verraten Sie das aber ja nicht den Leuten im Sil *Maximale Kontrolle und*
Präzision mit dem neuen Dremel 400 Series Digital. Wenn Präzision zur Leidenschaft wird. **Dremel.**



DREMEL®

www.dremel.com


Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Weil jede Stunde zählt

Mittwoch | 07. Dezember 2005

Liebe Frau Rippe, lieber Daniel, lieber Herr Kolbe, liebe Kristina: Wir haben gute Nachrichten für Sie und alle anderen, die bislang leer ausgegangen sind. Denn seit heute ist die mittlerweile dritte Auflage des 130 Seiten starken **World of Warcraft**-Sonderhefts erhältlich. Speziell die ausführlichen Klassenguides und natürlich die Riesenkarte im Format 110x80 cm wurden gründlich überarbeitet auf den neuesten Stand gebracht. Wer auf Wendeposter und Tools-CD verzichtet, kann sich das Heft auch als PDF auf www.pcgames.de herunterladen.

Samstag | 10. Dezember 2005

Jetzt aber Tempo: Nur noch wenige Wochen bleiben den Fans des Aufbauspiels **The Movies**, um selbstkreierte Filme bei unserem großen Wettbewerb einzureichen (alternativ können Sie uns eine pfiffige Drehbuch-Idee schicken). Neben einer Reise nach Hollywood für den besten Film winken tolle Sachpreise – genaue Infos gibt es auf Seite 69.

Montag | 12. Dezember 2005

Im Sportbereich würde man von einem „Foto-Finish" sprechen: Bis zum Schluss lieferten sich **World of Warcraft** und **GTA San Andreas** ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen in der Kategorie „Spiel des Jahres 2005". Beinahe täglich wechselte der Spitzenreiter. Auffällig: Die Verteilung auf Genres ist in diesem Jahr deutlich ausgeglichener als 2005, als **Half-Life 2** in fast allen Disziplinen abräumte. Die Ergebnisse lesen Sie in unserem großen Jahresrückblick ab Seite 20.

Dienstag | 13. Dezember 2005

Was macht ein für 2006 angekündigtes PC-Spiel eigentlich „wichtig"? Die Erwartungshaltung der Fans? Der Ruf der beteiligten Spieldesigner und Programmierer? Die Qualität der Grafik? Die Vorgänger einer Serie? Oder alles zusammen? Ab Seite 38 finden Sie das Ergebnis hitziger Redaktionsdebatten: die PC-Games-Rangliste der 50 Spiele, auf die man sich zu Recht freuen darf. Sie werden überrascht sein, welche vermeintlichen Außenseiter es in die Top Ten geschafft haben. Und vor allem: welche Favoriten nicht. Die Rangfolge wird sich im Lauf des Jahres natürlich noch verändern: Mancher Ersteindruck, der auf Vorführungen und Probespielen in der Redaktion oder im Studio beruht, muss nach oben oder unten korrigiert werden. (Fast) sicher sind wir uns inzwischen bei **Spellforce 2** (unsere Titelgeschichte) und **Star Wars: Empire at War**: Für ausführliche Previews haben wir beiden Entwicklerteams einen Besuch abgestattet.

Freitag | 16. Dezember 2005

„Das einflussreichste Spiel des Jahres" soll **Fahrenheit** sein, war im Sommer allenthalben über das Adventure zu lesen. Wenn man die (gut gemachte) Demo ausprobiert oder zwei Stunden ins Spiel reingeschnuppert hat, mag dieses Urteil möglicherweise zutreffen. Aber es ist eben nur die halbe Wahrheit, denn nach einem furiosen Start lässt das Spiel deutlich nach – ganz zu schweigen vom absurden Finale. Wer 40 bis 50 Euro für ein neues PC-Spiel dieser Art ausgibt, muss sich auf Empfehlungen 100%ig verlassen können. Schließlich ist es Ihr Hobby, Ihr Geld, Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit – und die ist viel zu schade für schlechte Spiele. Wir haben uns monatelang Gedanken gemacht, wie wir Grafikblender und dünne Fortsetzungen noch besser enttarnen. Wie wir transparent machen, dass manche Spiele eben nur fünf, zehn, 15 Stunden lang Spaß machen – und dann einbrechen (weil dem Entwickler wahlweise die Geduld, das Talent oder gar das Geld ausgegangen ist). Wir wollten zeigen, an welchen Stellen ein Spiel Spaß macht – und wann es langweilt und frustriert. Im Mittelpunkt unserer Tests steht deshalb ab sofort die bewährte und nun deutlich erweiterte PC-Games-Motivationskurve. Die Idee: Wir bewerten Mission für Mission, Stunde für Stunde, Runde für Runde. Mit maximal zehn Punkten pro Abschnitt. Nichts wird übersehen, jede Stunde zählt. Das macht PC-Games-Wertungen noch genauer, noch verlässlicher – und ja, auch strenger. „Langweiler, wir kriegen euch!" – so lautet unser Versprechen, das Ihnen in Anzeigen und auf Websites begegnet. Und das ist genau das Motto, das sich unser Team für 2006 vorgenommen haben. Wir sind sicher, dass wir mit dieser Politik in Ihrem Sinne handeln. Gut für Sie: Das neue System ist deutlich anschaulicher, transparenter und detaillierter. Schlecht für uns: Es ist auch erheblich aufwändiger, weil es zu extremer Gründlichkeit zwingt. Deshalb werden wir in den kommenden Ausgaben nach und nach bisherige Wertungen an die neue Systematik anpassen.

Falls Sie Fragen zur Motivationskurve haben, die nicht in der Rubrik „So testen wir" (Seite 82) oder im Special auf Seite 28 beantwortet werden, schreiben Sie uns bitte unter dem Stichwort: motivationskurve@pcgames.de. Darüber hinaus stehen wir natürlich auf www.pcgames.de Rede und Antwort. Wir freuen uns auf Ihr Feedback.

Wir wünschen unseren Lesern einen famosen Start ins Jahr 2006 – und natürlich viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe.

Ihr PC-Games-Team

Angebot gültig bis 24.01.06.

*Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde.



Der Dell XPS

König der Spiele

Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.

Testsieger SFT 1/06

Spiele mit mehr Power und Biss dank Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie.

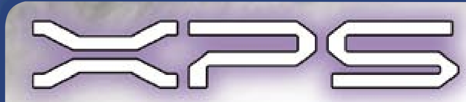
Nimm die Herausforderung an! Übertriff deine Bestleistungen mit dem genialen Dell™ XPS. Wenn du Zähne zeigen und deine Gegner wild machen willst, dann ist dieser Computer genau das Richtige für dich. Der XPS hat so viel Power und Speed, dass du auf feindlichem Territorium einen Schritt voraus bist. Dank überzeugender Performance, zahlreicher Erweiterungsmöglichkeiten und effizienter Kühlung holt das mit einem Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie ausgerüstete System einfach aus jedem Spiel das Beste heraus. Ein Muss für echte Gamer-Freaks!

Support rund um die Uhr (24x7)

Hilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Der XPS wird nicht im Handel verkauft. Geh ins Internet oder ruf uns an!



Dell™ XPS 600 *Primus*



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM³⁾)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1, IEEE 1394
- 16x DVD-ROM & 48x CD-RW Laufwerk
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag¹⁾
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³⁾)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning



Inkl. 150 € Rabatt*

Statt ~~1.699 €~~ Systempreis ohne Monitor



Nur 1.549 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 49,56 €²⁾

E-Value™: PPDE5-D01XP5

Upgrades

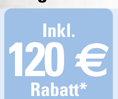
- 3 Jahre Vor-Ort Service + 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz⁴⁾ + 206 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM³⁾) + 244 €
- 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser + 58 €



Dimension™ 9150 *Essential*

Multimedia PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM³⁾)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 15" TFT-Display, Dell™ E156FP für 231 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe x16 ATi® Radeon™ X600 HyperMemory
- Integrierter 7.1 HD Audio-Chip
- 16x DVD-ROM & 48x CD-RW Laufwerk, 13-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³⁾)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning



Inkl. 120 € Rabatt*

Statt ~~719 €~~ Systempreis ohne Monitor

Nur 599 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 19,17 €²⁾

E-Value™: PPDE5-D01915

Upgrades

- Servicepaket STANDARD inkl. 3 Jahre At-Home +220 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM³⁾) +244 €
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, Stripe Raid 0 +116 €



XPS M170 *Enthusiast*





- Intel® Centrino® Mobiltechnologie; Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB);
- Original Windows® XP Home Edition (OEM³⁾)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹⁾
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³⁾)



Nur 2.299 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 73,56 €²⁾

E-Value™: PPDE5-N01XP5

Upgrades

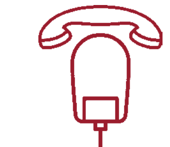
- 3 Jahre CompleteCare™⁴⁾ Unfallschutz + 197 €
- Microsoft® Office Professional 2003 (OEM³⁾) + 290 €
- Inspiron™ XPS Rucksack + 93 €

0,0% Finanzierung. Laufzeit 6 Monate²⁾.

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 98 33 55** Geschäftskunden **0800 / 3 00 09 89** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch



Mehr Power für Gamer. Easy as DELL



Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 24.01.06. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron und PowerEdge sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, und Pentium sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. ¹⁾Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. ²⁾Jetzt 0,0 % Finanzierung: Laufzeit 6 Monate. Zahlen Sie den Kaufpreis in 6 Raten. Keine Anzahlung, keine Gebühren. Für alle anderen Finanzierungsangebote gilt effektiver Jahreszins nur 9,9% für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. ³⁾Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). ⁴⁾CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.



Spellforce 2

S. 44 Helden steuern und mächtige Titanen in die Schlacht führen – auch **Spellforce 2** versetzt Fantasy-Fans wieder in Verzückung. PC Games stattete dem deutschen Entwickler Phenomic einen Besuch ab und nahm den Genremix unter die Lupe.



PRINCE OF PERSIA 3

Wir kämpften uns durch das fulminante Finale der Trilogie und verraten auf sechs Seiten, warum der letzte Auftritt des Prinzen auch sein bester ist.

S. 84



S. 52

EMPIRE AT WAR

Bald ist die Macht wieder mit Ihnen: Auf sechs Seiten versorgen wir Sie wenige Wochen vor Verkaufsstart mit den wichtigsten Infos zum Echtzeit-Strategiespiel im **Star Wars**-Universum.

AKTUELL

NEWS

PC Games stellt die Gewinner der großen Leserwahl zum Spiel des Jahres 2005 vor. Ob es dabei zu faustdicken Überraschungen kam – ab Seite 20 erfahren Sie es.

Kehren neue Besen wirklich gut? Wir haben Laras siebtes Abenteuer angespielt und verraten, ob Crystal Dynamics den Job besser macht als Core Design.

MOST WANTED

TEST

NEUHEITEN

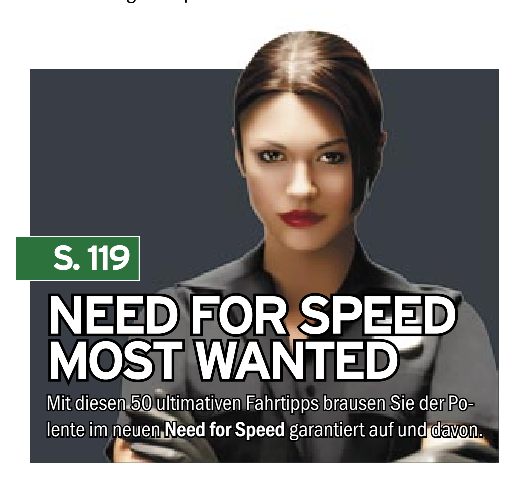
Inhalt 02/2006



S. 38

DIE 50 WICHTIGSTEN SPIELE 2006

Die dürfen Sie sich nicht entgehen lassen: PC Games stellt die 50 wichtigsten Spiele der kommenden zwölf Monate vor.



S. 119

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Mit diesen 50 ultimativen Fahrtipps brausen Sie der Polente im neuen **Need for Speed** garantiert auf und davon.



S. 92

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Sinnvolle Erweiterung oder teures Karten-Update? Wir haben uns in die Multiplayer-Schlachten gestürzt und das erste Add-on zu **Battlefield 2** einem Härtetest unterzogen.

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

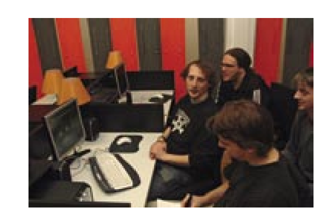
Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts, 14 Redakteure: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über kleine Triumphe und mittelschwere Katastrophen des Redaktionsalltags.

Action

COMMANDOS: SPECIAL FORCES

Kommando zurück



In der Redaktion besuchte uns der erkältete Eidos-Pressesprecher Sven Liebold (im Bild an der Tastatur). Im Gepäck hatte er **Commandos: Strike Force**. Eine Vorschau finden Sie auf Seite 63.

SPLINTER CELL 4: DOUBLE AGENT

Eine Nacht in Paris



Trotz noch des zu seiner Reisezeit verhängten Ausnahmezustandes, flog Taktik-Experte Benjamin Bezold für Sie nach Paris zu Ubisoft, um sich den nächsten Teil von Splinter Cell anzusehen. Im Mehrspieler-Modus „Team-Hack" spielte er als Spion gegen die Entwickler in deren Hauptquartier. Die Ergebnisse seiner Spionage präsentieren wir Ihnen auf Platz 2 der Most-Wanted-Rubrik. Im Bild: Benjamin (links) neben Koproduzent Julian Gerighty.

MSI EDITORS LAN

Gewonnen!



Einmal im Jahr lädt Hardware-Hersteller MSI die schreibende Zunft der Branche zu einem Netzwerkturnier. In diesem Jahr war auch ein gemischtes Team der Action- und Strategie-Ressorts am Start. Ende November fuhren wir in den als Netzwerk-Turnierplatz eingerichteten Kitty Club in München. Die Disziplinen: **Counter-Strike 1.6**, **Unreal Tournament 2004** und **GT Legends**. Während bei **GT Legends** Lars Craemer von PC Games Hardware alle in Grund und Boden fuhr und das Finale gegen seinen Redaktionskollegen Daniel Waadt gewann, sicherten sich Trainee Jonas Cichowlas, Lukasz Ciszewski, Joachim Hesse, Ansgar Steidle und Oliver Haake (siehe Bild, von links bei der Siegerehrung) in **Counter-Strike** den ersten Platz vor Chip und Gamestar. In **UT 2004** gewann Dirk Gooding aus unserem Strategie-Ressort das Finale. Zum Glück – wir hätten es nicht ertragen, den ehemaligen mTw-Clanspieler auf der Rückfahrt die ganze Zeit weinen zu hören.

Abenteuer

ANKH

Der deutsche Entwicklerpreis geht an ... Ankh!

Aus dem Testlabor des Abenteuer-Ressorts (leicht am Schwertgeklirre und an dutzendweise ausgedruckten Talentbäumen zu erkennen) gehen ein paar herzliche Glückwünsche nach Frankfurt am Main. Denn die dort ansässigen Entwickler Deck 13 haben mit ihrem großartigen Ägypten-Abenteuer **Ankh** beim deutschen Entwicklerpreis mächtig abgeräumt und sich beim Hauptgewinn „Bestes deutsches PC-Spiel 2005" sogar gegen hochrangige Konkurrenz wie **Sacred Underworld** oder **Die Siedler: Das Erbe der Könige** durchgesetzt. Wir aus dem Abenteuer-Ressort freuen uns, dass das kleine, aber feine **Ankh** auch die Jury überzeugen konnte und somit wieder ein bisschen Glanz auf das oft belächelte Adventure-Genre fällt. Und an alle Konkurrenten: gönnt den Jungs von Deck 13 den großen Erfolg!

NOSTALGIE

Zum Jahreswechsel

The Elder Scrolls 4: Oblivion wurde auf 2006 verschoben, **Gothic 3**, **Titan Quest** und **Hellgate: London** lassen ebenfalls auf sich warten. Kurzum: Rollenspiel- und Abenteuerfreaks gestalten die Tage zwischen den Jahren notgedrungen um. Machen Sie es deshalb doch einfach wie wir und nutzen Sie die Zeit, um mal wieder ein paar schöne Klassiker aus der Schublade zu holen! Thomas hat beispielsweise sein geliebtes **Baldur's Gate 2** rausgekramt und ist bereits über beide Ohren in der Welt Amn versunken, während Felix sich voller Enthusiasmus durch einige Lucas-Arts-Klassiker rätselt, darunter **Day of the Tentacle**, **The Dig**, **Monkey Island 2** (Foto). (Tipp: Mit ScummVM von www.scummvm.org machen Sie die Oldies wieder flott!) So ganz wollen wir aber auch nicht einrosten – und halten uns deshalb über den Jahreswechsel hinweg mit **World of Warcraft** und **Guild Wars** fit. Ein gutes Jahr 2006!



Strategie

EMPIRE AT WAR UND SPELLFORCE 2

Angespielt

Parallel zu Heinrich Lenhardts Besuch beim **Empire at War**-Entwickler Petroglyph in Las Vegas (Bericht ab Seite 52) konnten wir eine weit fortgeschrittene Beta-Version des Strategiespiels bei uns in der Redaktion antesten. Während Oliver das Tutorial und zwei Missionen an einem PC mit angeschlossenem Beamer spielte, saß der Rest des Ressorts andächtig im Raum und starrte die ganze Zeit mit glasigen Augen auf die Leinwand. Optisch mag **Empire at War** zwar niemandem mehr vom Stuhl hauen – angesichts der fantastischen Atmosphäre und der spielerischen Freiheit dürfte das aber kaum einen **Star Wars**-Fan stören.

Stefan hingegen ließ sich bei seinem Vor-Ort-Besuch bei den **Spellforce 2**-Machern Phenomic nur mit Mühe davon überzeugen, um 18.30 Uhr endlich Feierabend zu machen. Drei Bänder voll mit Videomaterial, Screenshots, Fotos und Interviews waren längst im Kasten, doch Stefan wollte sich einfach nicht von jenem PC trennen, auf dem eine spielbare Version von **Spellforce 2** installiert war. Schlussendlich überzeugten ihn die mitgereisten Kollegen Michael (Kameramann) und Trainee Jonas, noch bis März zu warten – dann soll **Spellforce 2** veröffentlicht werden. Mehr dazu in unserer Titelstory ab Seite 44.

DAS STRATEGIE-RESSORT INTERN

Sieger und Sieger


SO SEHEN SIEGER AUS Dirk und Oliver nach dem furiosen Finalspiel in UT 2004.

Was die Kollegen aus dem Action-Ressort in ihrem Beitrag über die MSI-LAN-Party natürlich verschweigen: Nicht nur der erste Platz im **Unreal Tournament-2004**-Turnier ging an das Strategie-Ressort, auch Platz 2 gehörte uns. Im Halbfinale qualifizierte sich neben Dirk nämlich **Warcraft 3**-Crack Oliver für das Endspiel, unterlag aber im Finale. Nicht weiter schlimm, schließlich hatte er schon die **Counter-Strike**-Truppe als Teamchef zum Sieg geführt. Unser gut gemeintes Angebot, allen Redakteuren des Action-Ressorts ein wenig Nachhilfe-Unterricht in **UT 2004** und **Counter-Strike** zu geben, wurde bislang nicht wahrgenommen. Schade!

Dass man mit der Film-Funktion von **The Movies** mehr machen kann, als zweiminütige Zombie- oder Kriegsfilmchen zu drehen, beweist der Franzose Alex Chan. In seinem dreizehnminütigem Videoclip **The French Democracy** schildert er die Ereignisse der jüngsten Unruhen in Frankreich aus seiner Sicht – und erntete dafür jede Menge Lob und Anerkennung. Chans Film können Sie sich unter http://movies.lionhead.com/movie/11520 anschauen.

Sport



TORINO 2006

Die Party kann beginnen!

Kurz vor Redaktionsschluss liegen die Nerven der Redakteure blank. Genau die richtige Zeit um den emsigen Schreibern eine angenehme Abkühlung zu verpassen. Und die kam mit der Vorschauversion von **Torino 2006** ins Verlagshaus geflattert. Eigentlich wollten sich die beiden Sportasse Sauerteig und Wollner das Programm nur ganz kurz angucken, doch es kam natürlich ganz anders. Nach zwei Stunden fand man das fröhliche Duo jubelnd vor dem Rechner sitzend und konnte ihnen bei der Medaillenjagd über die Schultern blicken. Das sprach sich natürlich schnell bei der schwer schuftenden Belegschaft herum und nacheinander trudelten immer mehr Neugierige im Sport-Ressort ein. Das Ende vom Lied: Die gesamte PC-Games-Redaktion infizierte sich für einen halben Tag mit Wintersportfieber. Schön war's!



COMMODORE 64 DTV JOYSTICK

Nostalgie pur



Klack-klick-klack-klick-klack-klick: Ältere Computerspieler kennen dieses Geräusch noch zu gut, entstammt es doch dem legendären Competition Pro, einem der ersten wirklich brauchbaren Joysticks überhaupt. Eine Neuauflage des C64-Klassikers aus den Achtzigerjahren drohte zwischenzeitlich die Heftproduktion dieser PC Games lahmzulegen. Denn der Commodore 64 DTV Joystick ist nicht nur eine originalgetreue Nachbildung des betagten Spielgeräts, sondern enthält obendrein 30 der kultigsten C64-Spiele. Den Retro-Wonnespender an den Fernseher geklemmt, kamen Ralph Wollner und Christian Sauerteig von Klassikern wie **Summer Games**, **Winter Games**, **Pitstop** oder **Jumpman Junior** nicht mehr los. Kein Wunder, dass der knapp 25 Euro günstige Spaßbringer bereits überall ausverkauft ist. Die gute Nachricht: Demnächst gibt es Nachschub im gut sortierten Fachhandel.

KOLLEGE WOLLNER WILL HOCH HINAUS

Gipfelstürmer

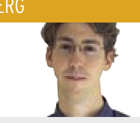


„Endlich mal Geschirr, das man nicht waschen muss!", dachte sich Ralph Wollner und nahm mit freudig-geballter Bergsteigerfaust sein neues Klettergeschirr für den kommenden Gardasee-Urlaub in Empfang. Nach Sportspiel-„Krachern" wie **Marathon Manager 2005**, **Sportschießen 2006** oder **Sportfischen 2006** hofft er für's nächste Jahr insgeheim auf **Bergsteiger 3D 2007**.

Alle Spiele, alle Termine

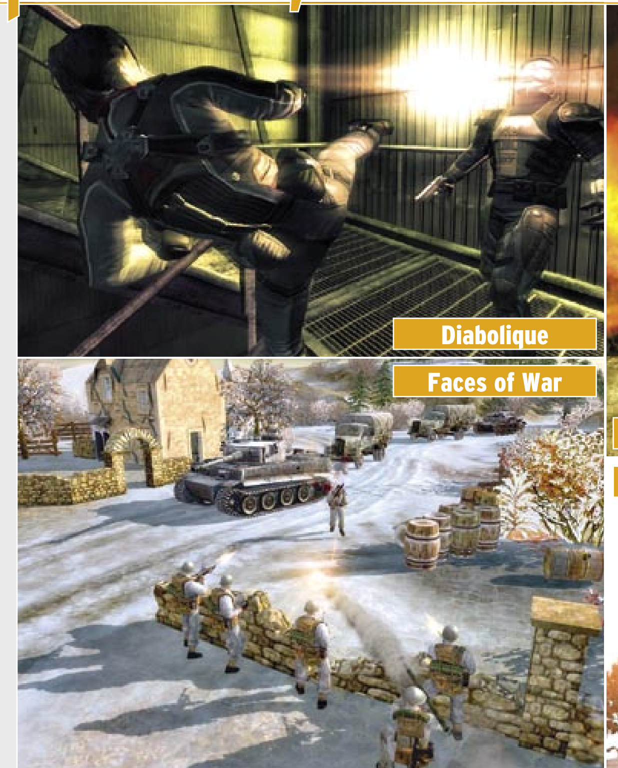
Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere“ erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungsstudios! (Terminverschiebungen in Rot)

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



„DU bist Deutschlands Spieleentwickler!“

Wir sind Gerald Asamoah und Yvonne Catterfeld, der Papst und Jürgen Klinsmann, wir sind der Schmetterling, dessen Flügelschlag einen Orkan auslöst – „Du bist Deutschland“! Das propagiert eine aufmerksamkeitsträchtige Imagekampagne in Funk und Fernsehen. Das heißt auch: Wir sind die deutschen Spieleentwickler. Möchten wir das? Das vergangene Jahr weckte wenig Lust. Gerade zwei gute PC-Spiele, das humorige Adventure Ankh und X3: Reunion, veröffentlichten deutsche Teams in der abgelaufenen Periode. Harte Bedingungen sind die Ursache: Weniger als zwölf hiesige Studios können bei Produktionszeiten von mehreren Jahren kaum eine Hand voll Hits pro Jahr auf den Markt bringen. Nur in Ausnahmefällen reicht die Mannkraft für die parallele Arbeit an mehr als einem Titel. Spielefabriken mit bis zu 2.000 Mitarbeitern wie sie EA, Ubisoft und Co. in Los Angeles oder Montreal betreiben, sind in Deutschland (noch) nicht denkbar – es fehle an qualifiziertem Personal und Förderung durch die Regierung, klagen Branchenverbände. Zusätzlich verlängert die hohe Eigenständigkeit deutscher Schmieden Entwicklungszeiten. Selbst kreierte Lösungen tauschen die Studios nicht untereinander – was zwischen einzelnen Abteilungen großer US-Entwickler durchaus üblich ist. Und Lizenz-Engines inklusive Toolset von Epic oder Valve sind nicht aus der Kaffeekasse zu bezahlen. Selbst der deutsche Budget-Rekord von 8 Millionen Euro für Anno 1701 ist sparsam verglichen mit internationalen Spitzen wie Call of Duty 2 (14,5 Millionen Euro). Folglich bleibt nur, Grundgerüst und Entwicklungsprogramme selbst zu schreiben, oder günstigere Lizenz-Engines aufwändig an die Bedürfnisse anzupassen, was wiederum Zeit kostet. Trotzdem ist Standortoptimismus gerechtfertigt, denn es geht aufwärts. 2006 verspricht deutsche Hits in ungekannter Zahl: Gothic 3, Spellforce 2 und Paraworld sind heiße Anwärter auf vordere Plätze in internationalen Spiel-des-Jahres-Hitlisten. Deep Silver, der Publisher mit dem zurzeit stärksten deutschen Portfolio, geht es prächtig, kleinere Studios, darunter Deck 13 (Ankh), House of Tales (The Moment of Silence) und Replay (Crashday), fassen Fuß, vormals lokale Marken wie Desperados, Die Gilde und Spellforce entwickeln sich zu hitverdächtigen Serien mit Wert für große Verleger. Wir sind die deutschen Entwickler – und zwar gern!

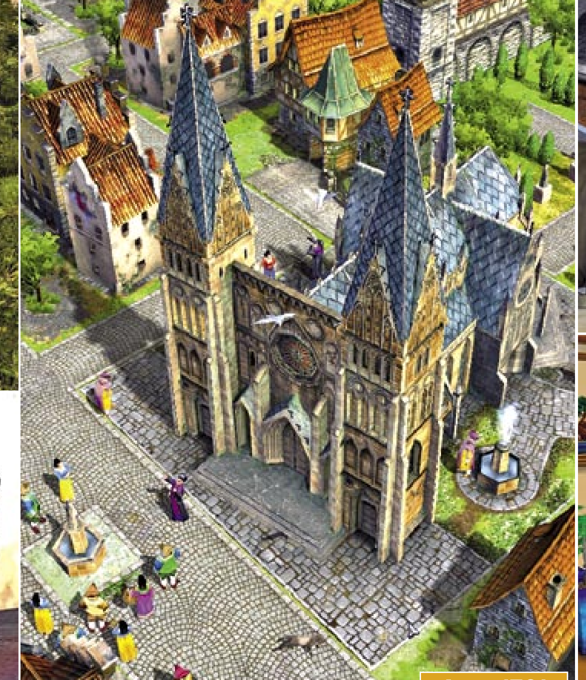


Diabolique

Faces of War

Act of War

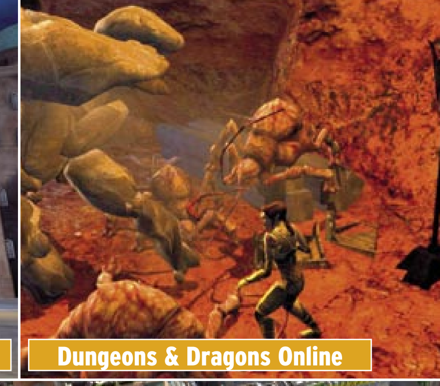
Crashday



Anno 1701



Dreamfall



Dungeons & Dragons Online



Die Sims 2 machen Geschäfte



City Life

A

▶ **Act of War: High Treason (März 06)**
Atari führt seit Mitte Dezember einen öffentlichen Beta-Test des **Act of War**-Add-ons **High Treason** durch. Informationen zur Teilnahme am Test finden Sie auf www.pcgames.de.

▶ **Age of Conan (2006)**
▶ **Alan Wake (2006)**
▶ **Alone in the Dark 5 (2006)**
▶ **Anno 1701 (4. Quartal 06)**
▶ **Anstoß 2006 (15.02.06)**
Wie neue Features funktionieren, zum Beispiel das Renommee von Verein und Trainer, erklärt eine umfangreiche Rubrik der offiziellen Homepage. Verwenden Sie bitte den Webcode 24KU auf www.pcgames.de, um die Seite zu öffnen.

B

▶ **Bad Day L.A. (2. Quartal 06)**
▶ **Baphomets Fluch: Der Engel des Todes (Sommer 06)**
Held George Stobbart gerät – mal wieder unfreiwillig – in den Zwist zweier mächtiger Untergrundorganisationen. Hintergrund ist ein über Jahrtausende gewahrtes Geheimnis.
▶ **Battlefield 2 (erhältlich)**
In zukünftigen Updates nehme das Entwicklerteam besondere Rücksicht auf die Wünsche der Community, verkündete Electronic Arts in einem Online-Rundschreiben zur Weiterentwicklung des Spiels. Sowohl Einträge in Foren als auch Anfragen beim technischen Support fänden besondere Beachtung. Zu den häufig geforderten Änderungen gehören abgeschwächte Helikopter, Anpassungen der Infanteriewaffen und höhere Zielgenauigkeit der Lenkraketen von Luftabwehrgeschützen.

C

▶ **Caesar 4 (Herbst 2006)** S. 67
▶ **Call of Duty 2 (erhältlich)**
Die Online-Spielerschaft reagierte mit einer Streikdrohung auf fehlenden Cheat-Schutz im Multiplayer-Modus von **Call of Duty 2** und langes Schweigen zu dem Thema von offizieller Seite. Äußerten Activision und Infinity Ward sich nicht zu den Forderungen nach einem Anti-Cheat-Tool, würden Administratoren rund um den Globus ihre Server für 24 Stunden abschalten und den Mehrspielerbetrieb so erheblich behindern. Die Hersteller reagierten plötzlich schnell und gaben bekannt, eigene Anti-Cheat-Lösungen zu prüfen. Zum Streik kam es nicht.
▶ **Call of Juarez (1. Quartal 06)**
▶ **Civilization 4 (erhältlich)**
„Plausible, natürliche und glaubwürdige Texte“ schafft die von **Civilization**-Fan Kai Fiebach erstellte Übersetzung, die viele Herstellerschriftstücke ersetzt. Zusätzlich erweitert das nur wenige MByte große Update die Civilopedia. Fiebachs Übersetzung ist offiziell von Firaxis und Take 2 genehmigt – Sie finden das Archiv auf der Heft-DVD.
▶ **Civilization 4 Add-on (2006)**
Offiziell angekündigt ist die erste Erweiterung zu **Civilization 4** noch nicht. In einem Interview bezeichnete Serienvater Sid Meier die Existenz jedoch als „gesicherte Annahme“, wenn man davon ausgeht, dass bereits an einem Add-on gearbeitet wird ...
▶ **City Life (April 2006)**
Städtebau nach Art von **Sim City**: Um die Bedürfnisse von sechs verschiedenen Bevölkerungsschichten zu befriedigen, errichten Sie als Bürgermeister fiktiver Städte Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete sowie öffentliche Gebäude, darunter Polizei, Krankenhäuser, Feuerwehr. Eigene Landschaften und Szenarien kreiert man mithilfe des bereits für die Verkaufsversion geplanten Editors.
▶ **Combat Elite: WW 2 Paratroopers (2. Quartal 06)**
▶ **Commandos: Strike Force (März 2006)** S. 63
Demnächst können Sie selbst in die Haut von Green Beret, Spion und Scharfschütze schlüpfen: Einige Wochen vor dem geplanten Release der Vollversion soll eine spielbare Demo erscheinen. Der Inhalt ist noch nicht bekannt.
▶ **Company of Heroes (3. Quartal 2006)**
Bestärkt durch den Multiplayer-Erfolg von **Warhammer 40K: Dawn of War**, arbeitet Relic bereits zu einem frühen Zeitpunkt am Mehrspieler-Part von **Company of Heroes**. Nach Angaben von Produzent John Johnson habe man bereits die letzte Phase der Feinabstimmung erreicht. Trotzdem hält das Team Informationen über die integrierten Spielmodi zurück. Auch wie genau das Ressourcensystem funktioniert, angeblich eine „innovative Weiterentwicklung“ von **Dawn of War**, gelangte bislang nicht an die Öffentlichkeit.
▶ **Condemned: Criminal Origins (1. Quartal 06)**
▶ **Crashday (Februar 2006)**
▶ **Crysis (Herbst 2006)**
▶ **CSI: Dimensions of Murder (2. Quartal 06)**

D

▶ **Da Vinci Experience (2. Quartal 06)**
▶ **Da Vinci Code (Mai 06)**
Bitte nicht verwechseln: Mit dem zuvor genannten Adventure **Da Vinci Experience** hat **Da Vinci Code** wenig gemein. Die Adaption der Filmumsetzung zu Dan Browns Bestseller **Sakrileg** soll sich eng an die Story-Vorlage halten, in der Forscher Robert Langdon die Mysterien eines Geheimbundes aufdeckt. Kreativer Berater ist Charles Cecil, Erfinder von **Baphomets Fluch**. Voraussichtlich im Januar erscheinen erste Bilder.
▶ **Dark & Light (2006)**
▶ **Dark Age of Camelot: Darkness Rising (Januar 06)**
▶ **Dark Messiah of Might & Magic (September 2006)**
▶ **Dark Sector (3. Quartal 07)**
Hayden Tenno ist ein Formwandler: Im Gefecht passt er seinen Körper den Bedingungen an – eine ideale Kampfmaschine. Tenno ist Protagonist von **Dark Sector**, das Entwickler Digital Extremes (**Unreal**) als „moderne Superheldensaga“ beschreibt. Schauplatz ist ein fiktives Ostblockland in einer nahen Zukunft, in der Biowaffen die Bevölkerung bedrohen.
▶ **Darkstar One (2. Quartal 06)**
▶ **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 (Frühjahr 06)**
In einer FAQ-Sektion für die geplante Beta-Phase von **Die Schlacht um Mittelerde 2** beantwortet Electronic Arts alle Fragen rund um das Thema „Wie kann ich am Beta-Test teilnehmen“. Zum Fragenkatalog gelangen Sie über den Weblink 24HB auf www.pcgames.de.
▶ **Der Pate (1. Quartal 06)**
▶ **Desperados 2 (März 06)**
▶ **Diabolique (3. Quartal 06)**
Ein wenig nach dem Kinofilm **Constantine** klingt die Handlung des Action-Adventures **Diabolique: License to Sin**: Als Agent des Teufels versucht der Spieler, das Kräftegleichgewicht zwischen Himmel und Hölle wiederherzustellen. Einzigartige Heldenfähigkeiten und Waffen sollen ein frisches Spielgefühl schaffen, kündigt Hersteller Metropolis an, ohne jedoch Details zu nennen.
▶ **Die Gilde 2 (2. Quartal 06)**
Den Soundtrack für **Die Gilde 2** steuert das Komponistenteam Dynamedion bei, das bereits die Musik für **Spellforce**, **Paraworld** und **Die Siedler: Das Erbe der Könige** arrangiert hat.
▶ **Die Sims 2 machen Geschäfte (2. Quartal 06)**
Eigene Geschäfte eröffnen Sims im dritten Add-on zu **Sims 2**: Als Unternehmer betreiben Sims eigene Läden, Lokale, Wellnesscenter oder Kunstgalerien. Sie bestimmen nicht nur Preise und verfügbare Artikel, sondern stellen auch andere Sims als Personal ein. Man soll sogar selbst Kleidung, Nahrung, Spielzeuge, Blumensträuße und Roboter basteln können. Zusätzlich sind mehr als 125 neue Möbel und Ausstattungsgegenstände geplant.
▶ **Divine Divinity 2 (2006)**
▶ **Dragon Age (2007)**
▶ **Dreamfall (2. Quartal 06)**
Die Veröffentlichung von **Dreamfall** in Deutschland ist gesichert: Adventure-Spezialist Dtp übernimmt den Vertrieb des **Longest Journey**-Nachfolgers. Hauptfigur Zoe gerät bei Recherchen nach der Ursache für den Ausfall technischer Geräte in eine geheime Welt der Magie. Neben Zoe spielt man zwei weitere Charaktere, die sich spielerisch stark voneinander unterscheiden sollen.
▶ **DTM Race Driver 3 (24.02.06)**
Auf die bereits verfügbare, ob des geringen Umfangs eher enttäuschende Demo soll eine zweite folgen. Anstelle des einzelnen Honda Civic testet man darin drei Autos und drei Strecken aus den Rennserien DTM, V8 sowie Baja Offroad Racing.
▶ **Duke Nukem Forever (2007)**
▶ **Dungeons & Dragons Online (März 2006)**

E

▶ **El Matador (2. Quartal 06)**
▶ **Elveon (2. Quartal 07)**
▶ **Empire Earth 2: The Art of Supremacy (2. Quartal 06)**
▶ **Enemy Territory: Quake Wars (2006)** S. 60
▶ **Evolution GT (01.03.06)**

F

▶ **Faces of War (März 06)**
▶ **Fallout 3 (2006)**
▶ **FIFA 07 (Oktober 06)**
▶ **FIFA Road to World Cup (Mai 2006)**
▶ **Ford Street Racing (Februar 06)**
Im Stile einer Flugsimulation bilden Sie im neuen Rennspiel von Empire Gruppen von maximal drei Fahrern – per Knopfdruck geben Sie den Kollegen Rennanweisungen. Los Angeles ist Schauplatz für die Duelle mit Ford-Flitzern wie dem 1970er Mk1 Capri RS1600 oder Shelby GT 500.
▶ **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (März 06)**

G

▶ **Geheimakte Tunguska (2. Quartal 06)**
▶ **Ghost Recon: Advanced Warfighter (März 06)** S. 72
▶ **Ghost Wars (Frühjahr 06)**
▶ **Girlzz - Life's a Party (2. Quartal 06)**

Was macht eigentlich ...

... Novalogic?

Ein Bußgeld von rund 150.000 Euro müssen die Entwickler von **Joint Operations** und **Comanche** für die Nutzung unlizenzierter Software zahlen. Die Business Software Alliance entdeckte bei einer Überprüfung verdächtiger Firmen illegal verwendete Programme von Adobe, Apple, Autodesk, Filemaker, Macromedia, Microsoft und Symantec. Novalogic bedauert die „versehentliche Verletzung der Lizenzrechte".

... Sid Meier?



An den Ruhestand denkt Star-Designer Sid Meier noch lange nicht, auch nach der Übernahme seiner Firma Firaxis durch Take 2. Er könne sich „keinen besseren Job vorstellen, als Spiele zu designen". Firaxis will in Zukunft gleichermaßen PC- und Konsolenspieler ansprechen, den bisherigen Erfolgsrezepten jedoch treu bleiben. Eine weitere **Civilization**-Folge sei zwar noch nicht in Entwicklung, doch die Idee gebe „jede Zahl" von Nachfolgern her.

... Valve?

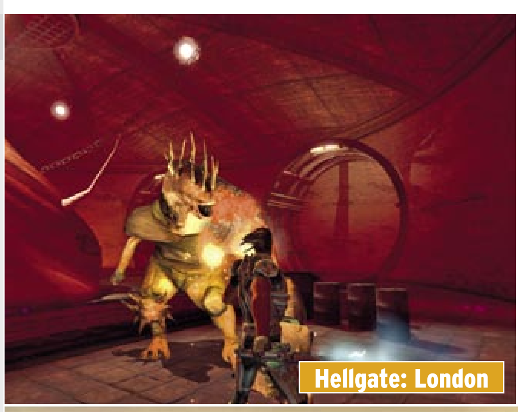
Eine knappe Aussage von Valves Robin Walker auf einer japanischen Entwicklerkonferenz deutet Schritte auf ungewohntem Terrain an: Die Shooter-Experten testen demnach derzeit „kooperative Aufbauspiele", in denen Spieler beispielsweise Maschinen oder Raumschiffe gemeinsam im Internet errichten. Gleichzeitig erschließt der Hersteller neue Bezahlformen für seine Online-Vertriebsplattform Steam: Außer mit Kreditkarte soll man in Kürze auch via Paypal und EC-Karte zahlen können.

... Stainless Steel?

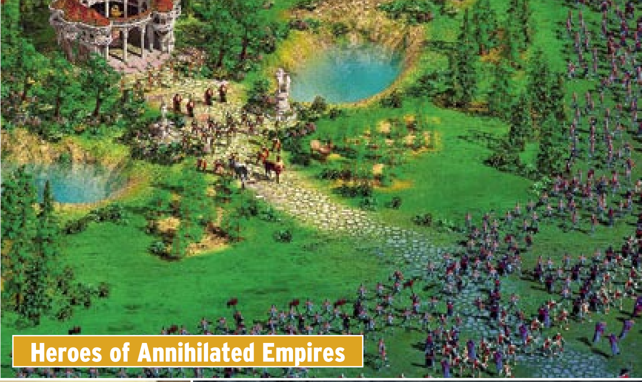
Völlig überraschend für die Öffentlichkeit gab das traditionsreiche Studio (**Empire Earth**) die Schließung bekannt, nur wenige Wochen vor der Fertigstellung von **Rise & Fall: Civilizations at War**. Publisher Midway will das Echtzeitstrategiespiel auf eigene Faust vollenden und veröffentlichen, verweigert darüber hinaus aber jeden Kommentar.

... Diablo 3?

Erneute Hinweise auf Arbeiten an **Diablo 3** heizen Spekulationen im Internet an: Ein ehemals bei Blizzard für **Diablo 1** und **2** verantwortlicher Entwickler gibt in seinem Online-Lebenslauf an, zuletzt mit einem „noch nicht angekündigten Nachfolger" beschäftigt gewesen zu sein.



Hellgate: London



Heroes of Annihilated Empires



Half-Life 2: Aftermath



Herr der Ringe Online

▶ **Gothic 3 (2006)**
▶ **Guild Wars Add-on (2. Quartal 06)**

H

▶ **Half-Life 2: Aftermath (März 06)**
▶ **Hammer & Sichel (1. Quartal 06)**
▶ **Heart of Empire: Rome (1. Quartal 06)**
▶ **Hellgate: London (2006)**
▶ **Heroes of Annihilated Empires (1. Quartal 06)**

Das russische Entwicklerteam GSC will Echtzeit-Strategie- und Rollenspielelemente wie in **Spellforce** vereinen. Den deutschen Vertrieb übernimmt Deep Silver.

▶ **Heroes of Might & Magic 5 (30.03.06)**

Ubisoft-Produzent Fabrice Cambounet gab weitere Details zu den spielbaren Völkern in **Heroes of Might & Magic 5** bekannt. So beherrscht beispielsweise das Volk der Haven die Fähigkeit „Training", durch die einfache Einheiten wie Bauern zu Bogenschützen ausgebildet werden. Eine ausführlichere Aufstellung von Informationen bekommen Sie über den Webcode 24HA auf www.pcgames.de; das offizielle Portal erreichen Sie über den Code 24KP.

▶ **Herr der Ringe Online (2006)**
▶ **Hitman: Blood Money (1. Quartal 06)**

J

▶ **Joint Task Force (2. Quartal 06)**  S. 68

K

▶ **King Kong (erhältlich)**

„Ubisoft ist überzeugt, dass **King Kong** eine der besten Spielerfahrungen bietet, die für Xbox 360 erhältlich ist", proklamierte der Publisher in einer Pressemeldung. Klingt nach schlichter Werbung, doch ein pikanter Umstand rückt den Satz in besonderes Licht: Ubisoft-Boss Yves Guillemot wird von der BBC zitiert, **King Kong** für die Xbox 360 sei auf einigen Fernsehern zu dunkel, was das Erlebnis „völlig verändert". Dagegen erkenne man auf anderen Plattformen, „dass es gut aussieht" – überraschend, weil erwartet wurde, die leistungsstärkste Konsole würde auch in jedem Fall die schönsten Ergebnisse bringen.

L

▶ **LA Rush (01.02.06)**

M

▶ **Mad Tracks (07.01.06)**
▶ **Maelstrom (3. Quartal 06)**
▶ **Mafia 2 (2006)**
▶ **Mage Knight Apocalypse (2. Quartal 06)**
▶ **Marc Ecko's Getting Up (Februar 06)**
▶ **Medal of Honor: Airborne (2006)**
▶ **Metronome (2006)**
▶ **Monster Madness (1. Quartal 06)**

Aus der Vogelperspektive erlegen Sie mit Flammenwerfer und Sturmgewehr so viele Monster wie möglich – minimalistischer geht's kaum. Deathmatch und Capture the Flag sollen Kurzweil im Multiplayer-Modus bringen.

▶ **MX vs. ATV Unleashed (1. Quartal 06)**

Als erste Folge von THQs Rennserie erscheint **MX vs. ATV Unleashed** auch für den PC. Am Steuer von Motocross-Rädern oder hochgezüchteten Geländefahrzeugen bestreiten Sie Stunt-Wettbewerbe und Supercross-Rennen; Entwickler Rainbow, bekannt für das renommierte **Motocross Madness**, spricht in der Ankündigung von „ultra realistischer Fahrphysik", einem einfach zu bedienenden Streckeneditor sowie Internetspiel für bis zu acht Teilnehmer.

N

▶ **NBA Live 07 (Oktober 06)**
▶ **Need for Speed MW (erhältlich)**

Mehr als 1.500 PC-Games-Leser haben auf www.pcgames.de die „most wanted" Autos im neuen **Need for Speed** gewählt: Mit großem Abstand liegt der BMW M3 GTR auf Rang eins, vor dem Lamborghini Murcielago und dem Porsche Carrera GT. Die weiteren Plätze bei der Zieleinfahrt belegen (in dieser Reihenfolge) Ford Mustang GT, Dodge Viper SRT 10, Lamborghini Gallardo, Mercedes SLR McLaren, Aston Martin DB9, Porsche GT2 und Audi A4 3.2 FSI quattro.

▶ **Need for Speed 10 (Dezember 06)**
▶ **Neverwinter Nights 2 (2. Quartal 06)**
▶ **NFL Head Coach (01.04.06)**
▶ **NHL 07 (September 06)**

O

▶ **Operation Flashpoint 2 (2007)**





GLEICH AUSPACKEN: DIE AOL DSL FLATPACKS® SIND DA.
UNKOMPLIZIERTE PAKETE UND EINE FLATRATE FÜR ALLE GESCHWINDIGKEITEN.

1. MONAT KOSTENLOS

AOL DSL Flatpack® Basic



- AOL DSL FLATRATE 9,99 € mtl.
- AOL ADC1Cael mid 78,99 wl vs
- ADC1L x haw y €rr

Komplettpreis: 26,99 € mtl.

AOL DSL Flatpack® Comfort



- AOL DSL FLATRATE 9,99 € mtl.

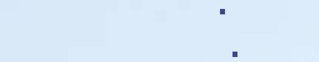
Komplettpreis: 29,99 € mtl.

AOL DSL Flatpack® Professional



- AOL DSL FLATRATE 9,99 € mtl.

Komplettpreis: 34,99 € mtl.







UNKOMPLIZIERT UND SCHNELL









▶ **Outrun 2006 (März 2006)**
Sega belebt den Rennspielklassiker aus den Achtzigerjahren wieder: Mit frischem Grafikgewand, veränderter Missionsstruktur und einem brandneuen Spielmodus will **Outrun 2006** Arcade-Rennfahrer ansprechen. Auf über 30 Kursen fahren Sie zwölf Ferraris, inklusive Topmodellen wie dem F430 und dem Superamerica.

▶ **Overclocked (2006)**

P

▶ **Pacific Storm (1. Quartal 06)**

▶ **Panzer Elite Action (Februar 06)** S. 78

▶ **Paraworld (März 06)**
Sunflowers hat den Erscheinungstermin von **Paraworld** auf März 2006 eingegrenzt. Derzeit ist das Team mit der Qualitätssicherung beschäftigt. Teil der Maßnahmen sind Fokusgruppentests mit Studenten der Berliner Games Academy, die das Studio SEK mit Erfahrungsberichten bei der Feinabstimmung von Einheiten und Kampagnenmissionen unterstützen.

▶ **Pathologic (1. Quartal 2006)**
Eine geheimnisvolle Seuche geißelt eine ganze Stadt, immer mehr Bürger fallen der Infektion zum Opfer. Für ein Adventure ungewöhnliche spielerische Freiheit sei laut Entwickler die größte Besonderheit – wie man das in Dialogen gewonnene Wissen zur Lösung des Seuchenproblems einsetzt, bleibe ganz dem Spieler überlassen. Zu Beginn der Handlung wählt man zwischen einem skrupellosen Akademiker, einem von Experimenten besessenen Chirurgen oder einer Frau, die sich für den Messias hält und mystische Heilkräfte besitzt.

▶ **Prey (2006)**

▶ **Pro Evolution Soccer 6 (November 06)**

▶ **Projekt IM (noch nicht bekannt)**
Mit der Unreal Engine 3 entschied sich das dänische Newcomer-Studio Zero Point für ein aufmerksamkeitsträchtiges Zugpferd. In einem „glaubwürdigen Zukunftsszenario" agiert der Spieler als Soldat einer Spezialeinheit. Einen Publisher hat das Team noch nicht gefunden.

R

▶ **Ragnarok 2 (2006)**

▶ **Rainbow Six: Lockdown (Januar 06)** S. 74

▶ **Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)**

▶ **Rise & Fall: Civilizations at War (Februar 06)**
Trotz der Studioschließung von Stainless Steel wird das viel versprechende Strategiespiel **Rise & Fall** fertig entwickelt und veröffentlicht. Lediglich zum Zeitpunkt und zum genauen Prozedere der weiteren Entwicklung äußerte sich der Publisher nicht. Laut einigen Stainless-Mitarbeitern müssten nur noch Bugs ausgeräumt werden.

▶ **Rise of Nations 2: Rise of Legends (1. Quartal 06)**

▶ **Rush for Berlin (Februar 06)**

S

▶ **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (Oktober 06)**

▶ **Sabotage (3. Quartal 06)**

▶ **Sacred 2 (4. Quartal 06)**

▶ **Sam & Max 2 (2006)**

▶ **Schwarzenberg (2006)**

▶ **Sensible Soccer (15.04.06)**

▶ **Sherlock Holmes: The Awaken (Oktober 2006)**

▶ **Simon the Sorcerer 4 (3. Quartal 06)**
Eine ganze Serie von Spielen auf Basis der **Simon the Sorcerer**-Lizenz kreiert zurzeit das Berliner Studio Silver Style. Zunächst soll im dritten Quartal des nächsten Jahres ein Adventure mit Point&Click-Steuerung und 3D-Grafik erscheinen. Letzteres stimmt Abenteuer-Fans allerdings skeptisch: Die beiden besten der drei bisherigen **Simon**-Folgen waren zweidimensional.

▶ **Sin Episodes: Emergence (Dezember 05)**
Auf wenigstens sechs Folgen sollten sich Käufer von **Sin Episodes** einrichten – so weit erstreckt sich die Story nach Angaben der Entwickler im aktuellen Stadium.

▶ **Snow (2006)**

▶ **Sparta: Ancient Wars (Ende 06)**

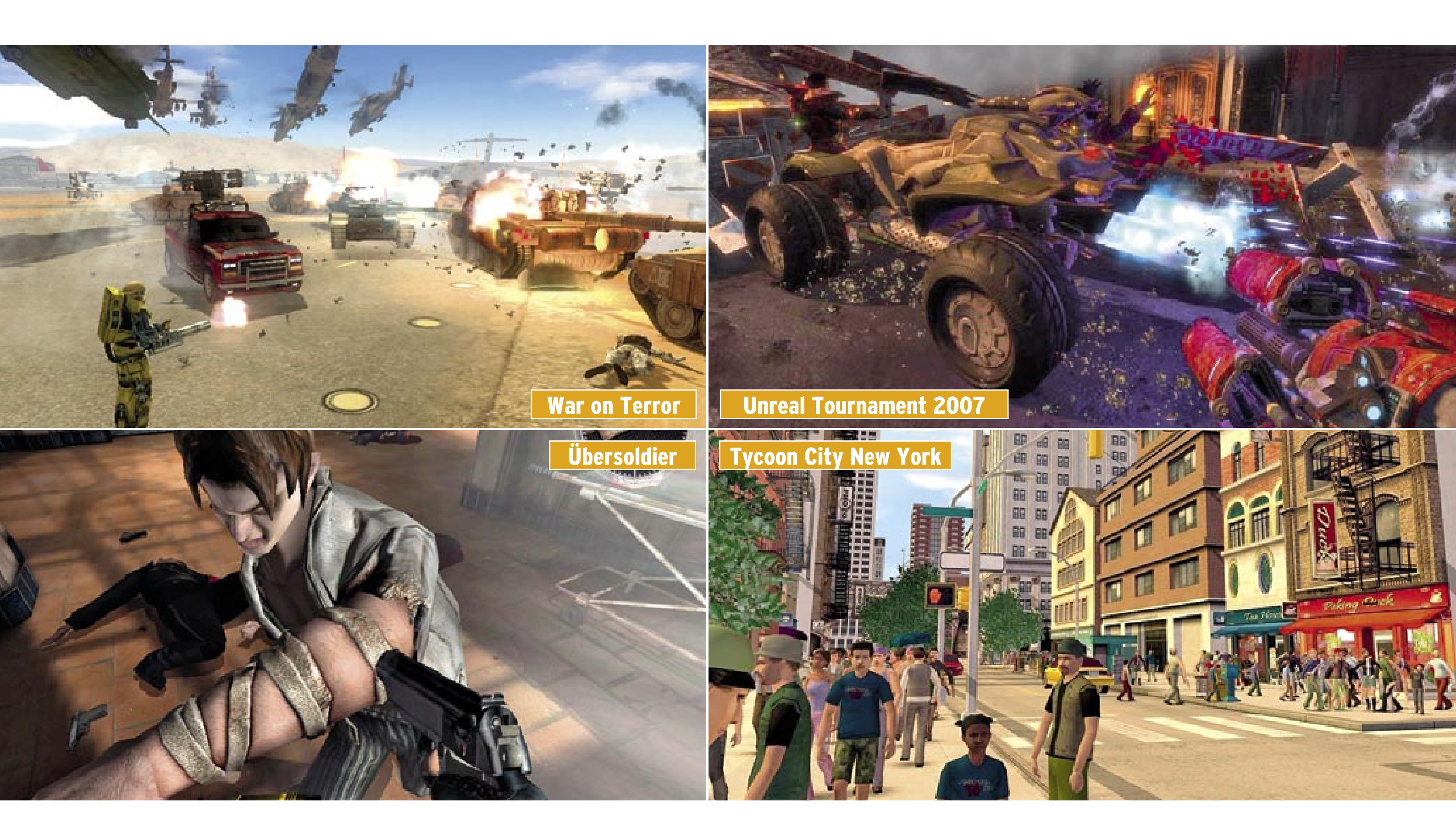
▶ **Spellborn (2006)**

▶ **Spellforce 2 (Frühjahr 06)** S. 44

▶ **Splinter Cell 4 (März 06)** S. 64

▶ **Spore (4. Quartal 06)**

▶ **Star Trek Online (2007)**
Eine von den Entwicklern veröffentlichte und kommentierte Zielgruppenbefragung gewährte einen interessanten Einblick in den Designprozess für **Star Trek Online**. Demzufolge sind verfeinerte Fraktionen (Romulaner, Klingonen, Borg) zwar ein großer Spielerwunsch, ob dieses Feature im endgültigen Spiel


War on Terror
Unreal Tournament 2007
Übersoldier
Tycoon City New York

auftaucht, hat Perpetual jedoch noch nicht entschieden. Höchsten Stellenwert hat für die Umfrageteilnehmer das Spiel an Bord von Raumschiffen. Viele finden den Gedanken reizvoll, sich vom einfachen Crewmitglied bis hin zum Kapitän hochzuarbeiten und eine mit anderen Spielern besetzte Brücke zu kommandieren, anstatt allein ein komplettes Schiff zu steuern. Zusätzlich zum Bordalltag sollen Missionen als Teil von Außenteams auf die Oberfläche von Planeten führen.

▶ **Star Wars: Empire At War (2. Quartal 06)** S. 52
▶ **Star Wolves 2 (1. Quartal 06)**
▶ **Starfall (noch nicht bekannt)**
Als „**Halo** trifft **Diablo**" beschreibt Eric Sexton, ehemals Blizzard und Gründer des neuen Entwicklerstudios Hyboreal, das Science-Fiction-Abenteuer **Starfall**. Charakterentwicklung und die Jagd nach neuen Gegenständen sollen wie bei **Hellgate: London** mit den actiongeladenen Kampfszenen eines Shooters kombiniert werden. Hyboreal sucht zurzeit noch nach einem Publisher.
▶ **Stargate: SG1 - The Alliance (2006)**
▶ **Stranger (2. Quartal 06)**
▶ **Stranglehold (2006)**
▶ **Sudden Strike 3: Arms for Victory (2006)**
▶ **Supreme Commander (2007)**
▶ **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate (1. Quartal 06)**

T

▶ **Tabula Rasa (Frühjahr 2006)**
▶ **Team Fortress 2 (2007)**
▶ **Test Drive Unlimited (Juni 06)**
▶ **The Elder Scrolls 4: Oblivion (Februar 06)**
Nur ganz geringfügige Unterschiede bestehen zwischen den Versionen für PC und Xbox 360, verspricht Entwickler Bethesda. Zusätzliche Inhalte zum Download nach der Veröffentlichung seien für beide Plattformen geplant.
▶ **The Regiment (06.02.06)**
▶ **They Hunger: Lost Souls (2006)**
▶ **Timeshift (März 06)**
▶ **Titan Quest (2. Quartal 06)**
▶ **Tomb Raider: Legend (1. Quartal 06)** S. 58
▶ **Tony Hawk's American Wasteland (15.02.06)**
▶ **Tony Tough 2 (1. Quartal 06)** S. 74
▶ **Torino 2006 - Olympia (15.01.06)** S. 76
▶ **Tortuga (April 06)**
Two Treasures lautet der finale Untertitel von Ascarons Action-Adventure **Tortuga**. Ein Grund für den neuen Termin im April: Das Abenteuer um Pirat Thomas Blythe, der zum größten Widersacher des berühmten Blackbeard avanciert, ist viel größer geworden als ursprünglich geplant.
▶ **Two Worlds (4. Quartal 06)**
▶ **Tycoon City New York (Februar 06)**

U

▶ **Übersoldier (2007)**
Fast wie eine Parodie klingt die Geschichte von CDVs neuem Shooter **Übersoldier** (ehemals **East Front**): Ein genetisch verbesserter Supersoldat steigt aus dem Grab und rächt sich an seinen Peinigern. Im Kampf bedient sich der Protagonist historischer Waffen und übernatürlicher Fähigkeiten. Die „hervorragende Grafik, eine dynamische Engine und realistische Rag-Doll-Effekte" würden zusammen mit besonderer „Missionsvielfalt" ein „tolles Spielerlebnis" schaffen.
▶ **Ubisoft-Shooter (2007)**
Ein noch namenloses „Actionspiel für Erwachsene" entwickeln Ubisoft und Free Radical Design (**TimeSplitters**, **Second Sight**). Innovative Ideen und eine Spielwelt von ungewöhnlicher Intensität würden den Titel auszeichnen, heißt es vage in der ersten Ankündigung. Man treffe im Spiel sowohl komplexe strategische als auch moralische Entscheidungen.
▶ **UFO: Afterlight (noch nicht bekannt)**
Der Nachfolger zu **UFO: Aftermath** und **Aftershock**. Es soll erstmals einen Strategieteil mit Rohstoffmanagement und Basenbau geben. Außerdem plant Entwickler Altar, den Rollenspielteil weiter auszubauen. Dazu kommen neue Technologien und ein Schauplatz außerhalb der Erde. Das Spielerteam ergänzen neuerdings Drohnen und Roboter. Außerdem soll Diplomatie ihren Serieneinstand feiern.
▶ **Undercover Encounter (2006)**
▶ **Unreal Tournament 2007 (2. Quartal 06)**

V

▶ **Vanguard: Saga of Heroes (2006)**

W

▶ **War Front (2. Quartal 06)**
▶ **War Leaders: Clash of Nations (2007)**
▶ **War on Terror (März 06)** S. 66
▶ **Warhammer: Mark of Chaos (Herbst 06)**
Eindrucksvolle Partikeleffekte sollen den Gefechten besondere Atmosphäre bescheren: Reiter und Nahkämpfer wirbeln im Schlachtgetümmel Staub auf und Pulverschwaden ziehen über die Reihen der Musketiere.
▶ **Wildlife Park 2 (1. Quartal 06)**
▶ **Winterspiele 2006 (07.12.05)**
▶ **Winx Club (Februar 06)**
▶ **World of Warcraft: Burning Crusade (4. Quartal 06)**
Blizzard geht offenbar davon aus, dass bis zur Veröffentlichung des **World of Warcraft**-Add-ons ein Großteil der Spieler hohe Level erreicht hat: „Ein großer Teil des Inhalts ist auf Charaktere zwischen der aktuellen und der neuen Level-Obergrenze zugeschnitten, beginnend bei Stufe 55. Wir planen jedoch auch, Inhalte hinzuzufügen, um die neuen Rassen besser in die Welt einzubinden – Spieler, die als Teil einer der neuen Rassen starten, erleben bis Level 20 viel Neues", erläuterte Produzent Shane Dabiri.

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(-)	NEU	NfS Most Wanted
2	(-)	NEU	Call of Duty 2
3	(3)	-	Age of Empires 3
4	(1)	▼	F.E.A.R.
5	(2)	▼	Half-Life 2
6	(4)	▼	GTA San Andreas
7	(7)	-	Gothic 2
8	(11)	▲	Civilization 4
9	(9)	-	Far Cry (dt.)
10	(-)	NEU	X3: Reunion
11	(8)	▼	Quake 4 (dt.)
12	(12)	-	C&C Generäle
13	(13)	-	Warcraft 3
14	(15)	▲	Diablo 2
15	(14)	▼	Schlacht um Mittelerde

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	-	Counter-Strike Source
2	(2)	-	Battlefield 2
3	(3)	-	World of Warcraft
4	(6)	▲	Diablo 2
5	(5)	-	Warcraft 3
6	(-)	NEU	Call of Duty 2
7	(4)	▼	Call of Duty
8	(8)	-	UT 2004 (dt.)
9	(7)	▼	C&C Generäle
10	(-)	NEU	Age of Empires 3

Top 10 Deutschland

Rang	Titel
1	Need for Speed Most Wanted
2	Age of Empires 3
3	Call of Duty 2
4	Die Sims 2
5	Harry Potter und der Feuerkelch
6	FIFA 2006
7	Battlefield 2: Special Forces
8	Die Sims 2: Nightlife
9	World of Warcraft
10	Civilization 4

Quelle: 

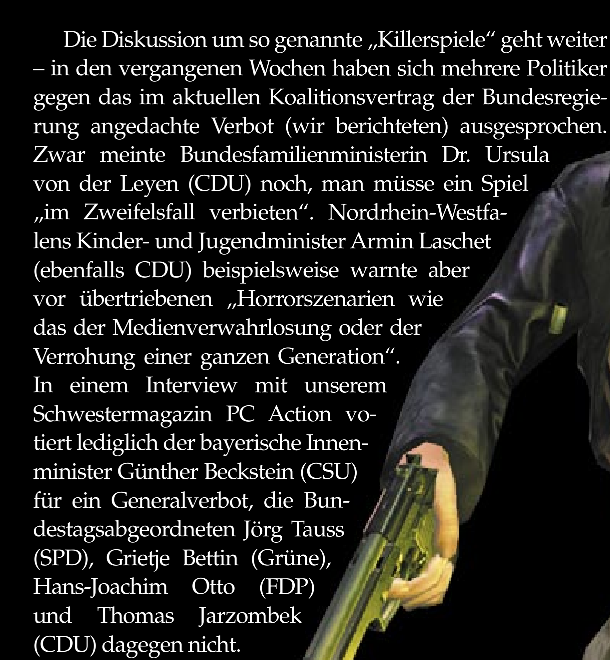
Was veranlasst Sie am ehesten zum Kauf einer Sammler-Edition?

Ich kaufe grundsätzlich nur normale Versionen **27%**
Kaum Mehrpreis gegenüber Standardfassung **6%**
Außergewöhnliche Extras **37%**
Besonderes Interesse am Spiel/an der Serie **30%**

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

JUGENDSCHUTZ

„Killerspiele": Viele Politiker gegen Pauschalverbot



Die Diskussion um so genannte „Killerspiele" geht weiter – in den vergangenen Wochen haben sich mehrere Politiker gegen das im aktuellen Koalitionsvertrag der Bundesregierung angedachte Verbot (wir berichteten) ausgesprochen. Zwar meinte Bundesfamilienministerin Dr. Ursula von der Leyen (CDU) noch, man müsse ein Spiel „im Zweifelsfall verbieten". Nordrhein-Westfalens Kinder- und Jugendminister Armin Laschet (ebenfalls CDU) beispielsweise warnte aber vor übertriebenen „Horrorszenarien wie das der Medienverwahrlosung oder der Verrohung einer ganzen Generation". In einem Interview mit unserem Schwestermagazin PC Action votiert lediglich der bayerische Innenminister Günther Beckstein (CSU) für ein Generalverbot, die Bundestagsabgeordneten Jörg Tauss (SPD), Grietje Bettin (Grüne), Hans-Joachim Otto (FDP) und Thomas Jarzombek (CDU) dagegen nicht.

HYBOREAL GAMES

Neues Entwicklerteam

Wieder haben ehemals für **Diablo** verantwortliche Entwickler nach der Schließung von Blizzard North ein neues Studio gegründet. Es heißt Hyboreal Games: Eric Sexton (Designer), Michio Okamura (Art Director) und Steven Woo (Tool-Programmierer) arbeiten bereits an einem Projekt mit dem Titel **Starfall**.

STEAM

Anders bezahlen

Dass man beim Online-Vertriebsdienst Steam Spiele nur mit Kreditkarte herunterladen und bezahlen kann, könnte bald Vergangenheit sein. Valve-Mitarbeiter Mike Dunkle verkündete in einem Interview auf der Webseite Halflife2.net, dass das Unternehmen über Alternativen spreche – etwa Paypal oder Debitkarte.

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS

Die besten Spiele des Jahres

Das Adventure **Ankh** ist das beste deutsche PC-Spiel 2005. Gekürt wurde es beim Deutschen Entwicklerpreis, der in Essen stattfand. **Ankh** gewann auch die Kategorie „Bester Soundtrack/In-Game Sound". Insgesamt gab es 23 Preise. **Sacred Underworld** heimste drei ein, und zwar in den Sparten Midprice-Spiel/Add-on, Interface und Rollenspiel/Adventure. Zwei Auszeichnungen erhielt **Die Siedler 5: Das Erbe der Könige** (Cutscenes, Strategiespiel). Weitere Preisträger: **Battlefield 2** (Bestes internationales Spiel), **World of Warcraft** (Online-Spiel), **Fußball Manager 2006** (Sport), **Leisure Suit Larry – Kühle Drinks und heiße Girls** (Bestes PC-Spiel Casual), EA-Community-Team (Community-Betreuung). Gewählt hatten eine aus Branchenexperten bestehende Jury und Spieler per Internetabstimmung.



DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS Die Gewinner drängen sich auf der Bühne der Essener Lichtburg.

SIND SIE HART GENUG, IN EINEM EPISCHEN KAMPF UM DAS ÜBERLEBEN DER MENSCHHEIT DIE OBERHAND ZU BEHALTEN?



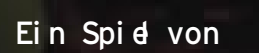
In einem verzweifelten Kampf um das Überleben der Erde gegen einen gnadenlosen Gegner können Sie nur siegen, wenn Sie selber einer von ihnen werden.

- Kämpfen Sie im Freien mit Panzern und Walkern
- Besiegen Sie die Aliens mit einem ganzen Arsenal an High-Tech-Waffen
- Messen Sie sich in schnellen und actiongeladenen Mehrspieler-Gefechten im Arena-Stil



...DIE INVASION BEGINNT!

JETZT ERHÄLTLICH!



Ein Spiel von



Entwickelt von



Veröffentlicht von



Spiele des Jahres

Knapp 4.000 Leser haben ihre Spiele des Jahres 2005 gewählt. PC Games präsentiert die Ergebnisse, dazu Rekorde, Kuriositäten und Flops.

Staunen über **Half-Life 2**, Ärger über Steam, das war vorletztes Jahr. Diesmal: Wie ein sibirischer Schneesturm fegte Blizzards **World of Warcraft** durch die Computerspielewelt. Diese und andere Höchstleistungen, seien sie positiv oder negativ, finden Sie auf den folgenden Seiten.

Die einflussreichste Veröffentlichung

Im Februar begann die Hysterie. Die europäische Version von **World of Warcraft** tauchte in den Läden auf, seitdem steht die Welt Kopf: Findige verdienen sich mittels Gold- und Item-Handel auf Ebay eine goldene Nase; Spieler unterhalten sich mittels Vokabular, das ältere Menschen ratlos zurücklässt; Notendurchschnitte sinken, weil die Krolklinge wichtiger ist als Algebra. Und andere Entwickler glotzen neidisch auf die rund vier Millionen Spieler, die **World of Warcraft** innerhalb eines Jahres angezogen hat.

Der größte Patch

Bug-Gebeutelte staunten mit Augen groß wie Medizinbälle: Ende April erschien der Patch zu **The Fall** in zwei Fassungen zum Herunterladen. Eine Version enthält zusätzlich überarbeitete Sprachausgabe und wiegt 1,1 GByte. Man munkelt, dass das Echo der Schreie jener, die mit Volumentarif im Internet surfen, noch heute zu hören sei.

Die seltsamste Schachtel

Anfang Juni konnte man nicht mehr an Regalen in Spieleläden vorbeigehen, ohne geblitzt zu werden: Auf der Packung von **Earth 2160** ist ein Bewegungssensor montiert, der ein daneben liegendes Lämpchen in Form eines Mondes blinken lässt. Die Rückseite ist ähnlich erfindungsreich: Ein Hologramm zeigt Bilder, deren Motive abhängig vom Betrachtungswinkel wechseln. Geholfen hat's wenig: **Earth 2160** wurde etwa 100.000 Mal verkauft, aber rund 600.000 Mal illegal aus dem Internet gezogen.

Die hässlichsten Helden

Geheimratsecken, bleiche Gesichtsfarbe, Froschaugen – es bedarf großer Anstrengung, Jack Mason nicht als Hackfresse zu bezeichnen. In **Pariah**, das im Mai erschien, kämpfte er an der Seite von Karina, die mutmaßlich mit einem tödlichen Virus infiziert ist. Allein ein Blick in ihr Gesicht reicht, um diesen Verdacht zu bestätigen: Aus traurigen Augen schaut sie, drumherum zieht sich eine fast weiße Haut, von Muttermalen übersät. Der Hersteller hätte im Handbuch nicht nur vor Epilepsie, sondern auch vor geballter Hässlichkeit warnen sollen.

Das fairste Angebot

Dass Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft** monatlich Geld kosten, lässt viele Eltern nachts unruhig schlafen. Doch es gibt eine finanzschonende Alternative: Ende April kam **Guild Wars** in den Läden, das mit dem Spruch „Online spielen ohne Monatsbeitrag" auf der Packung wirbt – ohne Haken, ohne Kleingedrucktes. Die Großzügigkeit kam an, rund 140.000 Stück wurden bis heute verkauft und jede weitere Woche wechseln knapp 3.000 Exemplare den Besitzer.

Die meisten Schimpfwörter

Grand Theft Auto: San Andreas, herausgekommen Mitte Juni, stellt viele Rekorde auf: Die Größe der Spielwelt ist einmalig, der Soundtrack absolut authentisch, die spielerische Abwechslung Gift für Langeweile. Aber eine Sache, die ist etwas ganz besonderes. Die Art und Weise nämlich, wie **San Andreas** mit Schimpfwörtern umgeht: Das Spiel quetscht Begriffe wie Motherfucker, Asshole oder Bitch schneller aus den Boxen, als man deswegen überrascht sein kann. Jungfräuliche Ohren mögen sich unter Schmerzen kräuseln, aber der unverblümte Jargon aus der Bronx ist nichts anderes als glaubwürdig.

Bestes Strategiespiel

34% Age of Empires 3
14% Civilization 4
9% Earth 2160

Mit 8% knapp hinter Earth 2160: The Movies und X3: Reunion, das dafür auf dem Grafiktreppchen gelandet ist.

Bestes Action-Spiel


32% Grand Theft Auto: San Andreas
26% F.E.A.R.
18% Call of Duty 2

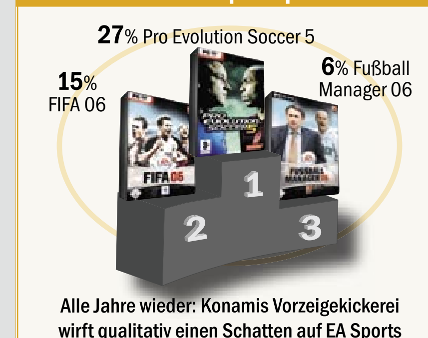
Sam Fisher erweckte in Splinter Cell 3: Chaos Theory wenig Aufsehen. Er landete mit 5% einen Punkt hinter Quake 4 (dt.).

Bestes Rennspiel


67% Need for Speed Most Wanted
9% GT Legends
6% Trackmania Sunrise

Von Need for Speed Most Wanted sehen die restlichen Rennspiele noch nicht mal mehr die Rücklichter ...

Bestes Sportspiel



27% Pro Evolution Soccer 5
15% FIFA 06
6% Fußball Manager 06

Alle Jahre wieder: Konamis Vorzeigekickerei wirft qualitativ einen Schatten auf EA Sports Fußball-Simulation.

Bestes Rollenspiel

38% World of Warcraft
19% Knights of the Old Republic 2
9% Guild Wars

Knapp hinter Guild Wars: Dungeon Siege 2 und Fable: The Lost Chapters mit jeweils 7%.

Bestes Adventure

30% Fahrenheit
18% Ankh
4% Still Life

Mit Abstand an die Spitze gewählt: Die ungewöhnliche Inszenierung des Fantasy-Krimis Fahrenheit kam an.

Die Favoriten: Das sind Ihre „Spiele des Jahres"

Letztes Jahr war Half-Life 2 mit 46% der eindeutige Gewinner; jede zweite Stimme ging an Valves Ego-Shooter. Heuer ist es knapper: Um ein Haar hätte World of Warcraft Grand Theft Auto: San Andreas verdrängt.

SPIEL DES JAHRES

21,36 % Grand Theft Auto: San Andreas

21,15 % World of Warcraft

10 % Need for Speed Most Wanted

Rockstars Gangster-Epos lieferte sich mit Blizzards Online-Rollenspiel ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Am Zieleinlauf trennten nur acht Stimmen die Konkurrenten. Deshalb präsentieren wir Ihnen die Ergebnisse ausnahmsweise mit Nachkommastellen.

Weitere Platzierungen
Battlefield 2 (9%), Call of Duty 2 (8%), Age of Empires 3 (6%), Knights of the Old Republic 2 (5%), Civilization 4 (5%), Guild Wars (4%), Pro Evolution Soccer 5 (2%)

MULTIPLAYER-SPIEL DES JAHRES



29% World of Warcraft

22% Battlefield 2

6% Guild Wars

Gegen die Gefechte in **Battlefield 2** konnte sich das cheaterverseuchte **Call of Duty 2** nicht durchsetzen. Dass **Pro Evolution Soccer 5** mit 3% einen der hinteren Plätze belegt, lässt sich wohl auf seine Konsolen-herkunft zurückführen.

Weitere Platzierungen:
Call of Duty 2 (5%), Quake 4 dt. (3%), Age of Empires 3 (3%), Star Wars: Battlefront 2 (3%), Pro Evolution Soccer 5 (3%), Need for Speed Most Wanted (2%)

BESTE GRAFIK DES JAHRES



30% F.E.A.R.

13% X3: Reunion

12% Age of Empires 3

Letztes Jahr war die Top 3 der besten Grafik von Shootern wie **Half-Life 2**, **Far Cry (dt.)** und **Doom 3** bestimmt, diesmal finden sich sogar zwei Strategiespiele darin: Mit **X3: Reunion** landet wieder ein Produkt deutscher Prägung technisch weit oben.

Weitere Platzierungen:
Call of Duty 2 (12%), Need for Speed Most Wanted (11%), Quake 4 dt. (6%), Splinter Cell 3: Chaos Theory (4%), Black & White 2 (4%), Earth 2160 (2%)

Die radikalsten Einschnitte

Einst bewies der Publisher Activision, dass sie Zensur rigoros zu betreiben imstande sind: In der deutschen Version von **Soldier of Fortune 2: Double Helix** agierten nicht Soldaten, sondern Roboter eines Paralleluniversums – wäre es nicht so traurig gewesen, man hätte dies als Parodie auf den Indizierungswahn deutscher Jugendschützer verstehen können. Geschichte wiederholt sich: Als die deutsche Fassung von **Quake 4** Anfang November erschien, war nur noch marginal übrig, was Entwickler Raven ursprünglich erdachte. Bereits im Intro fehlen Szenen, blutleer sind die Kämpfe, abgehackt die Zwischensequenzen. Was hier stattfindet, ist keine Zensur, sondern Kastration der erbarmungsloseren Art. Selbst spielrelevante Abschnitte wurden gestrichen, als Folge verschwimmen Story-Zusammenhänge. Die Veränderungen sind so heftig, dass die deutsche Version im Mehrspielermodus noch nicht einmal zum Original kompatibel ist. Ein Einwanderungsvisum in die USA kostet übrigens 85 Euro.

Der talentierteste Newcomer

Nein, bei Deck13 handelt es sich nicht um eine Neuauflage der beliebtesten Map zu **Unreal Tournament (dt.)**, so heißt der Entwickler des besten Adventures 2005: **Ankh**, herausgekommen im November. Dass man von der 2001 gegründeten Firma Deck13 vorher noch nie etwas gehört hat, liegt daran, dass sie ursprünglich qualitativ fragwürdige Budget-Spiele entwickelt hatte. Unser Wunsch an den Weihnachtsmann: Bitte mach, dass Deck 13 weiter Adventures erfindet!

Der fleißigste Entwickler

Es gibt einen Spiele-Entwickler, der heißt Peter. Peter braucht für gewöhnlich Jahre, um Spiele fertigzustellen, mehrmalige Verschiebungen inbegriffen. 2005 zeigten sich Peter und sein Heer an Programmierern von ihrer fleißigsten Seite, denn gleich drei Titel wurden zeitnah veröffentlicht: **Fable: The Lost Chapters** im September, **Black & White 2** im Oktober, **The Movies** im November. Danke, Herr Molyneux, auch wenn keiner der genannten Titel jener Überflieger war, als der er angepriesen wurde.

Das höchste Gegneraufkommen

Regentropfen zu zählen oder die Monster in **Serious Sam 2** wäre in etwa gleich aufwändig. Es tummeln sich so viele verrückte Gegner im Spiel, dass man geneigt ist, die Dauerfeuertaste mit einem Streichholz festzuklemmen: einradfahrende Clowns mit explodierenden Torten, keulenschwingende Oger, Roboterspinnen, neonfarbene Football-Orks, kettenrauchende T-Rex-Maschinen – vermutlich wurden die Kreaturen mit der Programmiersprache LSD entwickelt …

Das unsinnigste Angebot

Wer **Peter Jackson's King Kong** im Laden ersteht, zahlt etwa 40 Euro und darf sich hinterher veräppelt fühlen. Denn die grafisch verbesserte Version, die so genannte Gamer's Edition, erschien zeitgleich Mitte November ausschließlich im Internet: exklusiv bei Gamesload.de zum 60-Euro-Download. Die hochgezüchtete Fassung setzt 3.000 MHz, 2 GByte RAM und eine 256 MByte-Grafikkarte voraus – und läuft selbst auf solchen Systemen nur mit Schluckauf. Was immer Ubisoft mit diesem seltsamen Angebot bezwecken wollte: Die Kunden sind verwirrt, manche verärgert.

Die prüdeste Aktion

Wenn die amerikanische Sittenpolizei nackte Brüste sieht, dann ist der Teufel los. Noch

FLEISSIG Lionhead Studios, das Entwickler-Team um Peter Molyneux, veröffentlichte drei Spiele in kurzer Abfolge – eines davon war **Fable**.

SIEGERPOSE Das Action-Meisterwerk und Spiel des Jahres **GTA San Andreas** zieht mit wenigen Stimmen sogar an **World of Warcraft** vorbei.

Bester Sound



21% Call of Duty 2
17% Grand Theft Auto: San Andreas
18% F.E.A.R.

Die Wuchtigkeit einschlagender Kugeln übertönt den vom Hiphop geprägten Soundtrack aus San Andreas.

Deutsches Spiel des Jahres



35% X3: Reunion
14% Fußball Manager 06
19% Ankh

Deutsche mögen's kompliziert: Trotz steiler Lernkurve und Bugs landet X3 vor dem einsteigerfreundlichen Comic-Adventure.

Bestes Add-on



33% Battlefield 2: Special Forces
6% Die Sims 2: Nightlife
16% Sacred: Underworld

Knapp über den Rand gefallen: Die beiden Siedler-5-Add-ons wurden von den Lesern mit 5% gewählt.

Enttäuschungen des Jahres 2005

In einem Jahr kann es nicht nur Superlative geben: Auszüge aus Kommentaren genervter PC-Games-Leser, gekürzt, aber unzensiert.

Dungeon Lords
„Ist nicht mehr als eine schlechte Beta-Version zum Vollpreis."

Electronic Arts
„EA betreibt eine kompromisslos auf Profit ausgelegte Preispolitik."
„Der Patch war spielerfeindlich."

S.T.A.L.K.E.R.
„Brauchen wir erst eine Ost-Pipeline, bis uns das Spiel erreichen kann?"

Fahrenheit
„Zu dünne Handlung, zu wenig Handlungsmöglichkeiten."
„Story säuft ab, Action-Sequenzen nerven wie die Hölle."

F.E.A.R.
„Ein kleines Mädchen verbreitet Angst und Schrecken? Das klingt eher nach Babynator als nach Grusel."

FIFA 06
„Das Gameplay ist nur ein Abklatsch von Pro Evolution Soccer 5."
„War absolut scheiße."

Fußball Manager 06
„Keine Chance, ohne Absturz zu spielen."

GTA San Andreas
„Die Steuerung? Verschlimmbessert."
„Ich hasse Hiphop."

Knights of the Old Republic 2
„Erbärmliches Ende, schreckliche Kürzungen durch Lucas Arts."
„Spiel stürzt dauernd ab, die Story versteht kein Mensch."

Matrix: Path of Neo
Hier hielten die Leser die alleinige Erwähnung des Titels offensichtlich für aussagekräftig genug.

Quake 4 (dt.)
„Wurde zu sehr geschnitten."
„Standard-Monster, Standard-Leveldesign, Standard-Waffen."

X3: Reunion
„Features fehlen, Bugs nicht."

The Movies
„Mehr Puppenhaus als Spiel."

Vietcong 2
„Geruckelt hat's wie Sau."

World of Warcraft
„Wegen Anhäufung von dummen Menschen."



SPEKTAKULÄR In Sachen Präsentation ist **F.E.A.R.** in der Lesergunst ganz oben: Es gibt Auszeichnungen für „Beste Grafik" und „Bester Sound".

HÄSSLICHE HELDEN Gut, dass man **Pariah** aus der Ego-Sicht spielt ...

ÜBERRASCHUNG Die morbide Atmosphäre und die spannende Handlung brachte **Still Life** den dritten Platz bei „Bestes Adventure" ein.

mehr war los, als der so genannte **Hot Coffee Mod** schlüpfrige Minispiele in **Grand Theft Auto: San Andreas** zugänglich machte. Darin kommen nicht nur unbekleidete Spielfiguren vor, sondern auch sexuelle Handlungen von außerordentlicher Freizügigkeit. US-Senatorin Hillary Clinton schwang sich daraufhin zur Bewahrerin der Jugend auf und betraute die Federal Trade Commission mit einer Untersuchung der Vorkommnisse. Die Ergebnisse verleiteten das Entertainment Software Ratings Board (vergleichbar mit der deutschen USK) dazu, die Alterseinstufung des Titels von „Mature" auf „Adult Only" heraufzusetzen. Ergebnis: Führende Händler nahmen den Titel aus ihrem Sortiment. Damit konnte der Untergang der einzigen Weltmacht gerade noch abgewendet werden.

Die verrückteste Gerüchteküche

Die Wochen des Oktobers waren Wochen der Spekulation: Im Internet, dem ergiebigsten Nährboden für Gerüchte, diskutierten Spieler von **World of Warcraft** über das Add-on **The Burning Crusade**. Keiner wusste Genaues, doch jeder hatte eine Meinung. Es kursierten angeblich „geleakte" Listen, also Material, das unerlaubt veröffentlicht wurde. Darin ist von neuen Klassen die Rede, etwa vom Spellbreaker, inklusive Auflistung all seiner Zaubersprüche und Besonderheiten. Fantasievoll auch die Beschreibung der angeblichen Instanz Icecrown Mountain: Für 100 Spieler sei sie ausgelegt, die eine Hälfte Allianz, die andere Horde – was einer Kooperation von epischen Ausmaßen entspräche! Und am Ende, da warte der Lich-König, der fieseste aller Bösewichte. Am 28. Oktober stieg die Blizzcon und brachte endlich Klarheit: Vom Genannten ist nichts wahr, aber in anderen Fällen erwiesen sich Gerüchte als Tatsachen.

Hardware des Jahres

- **29**% Nvidia Geforce 7800 GTX
- **18**% AMD Athlon 64 X2 (Dual-Core)
- **11**% Ati Radeon X1800 XT

Alles, was Power bringt, liegt in der Lesergunst ganz vorn. Das sind dicke Dual-Core-Prozessoren und Grafikkarten.

Die vollste Packung

Die gewaltigen Quader, die seit November die Durchgänge beim Händler blockieren, tragen jeweils eine Aufschrift: **Age of Empires 3 Collector's Edition**. Darin findet

Top 5 der Publisher: Wer hat die besten Spiele?

Vergangenes Jahr hat Ubisoft mit Titeln wie **Far Cry (dt.)**, **Splinter Cell** und **Die Siedler 5** Electronic Arts von der Spitze verdrängt. Eine Mission, an der Vivendi diesmal knapp scheiterte.



Positives des Jahres 2005

2004 machte vor allem die von Half-Life 2 eingeführte Physik-Engine von sich reden. Und das gefiel den Lesern an 2005:

High Dynamic Range Lightning
„Sieht genial aus und wird in künftigen Top-Games hoffentlich zum Standard."

Ankh
„Danke fürs Weglassen unnötiger Action-Einlagen und die lang ersehnte Besinnung auf alte Werte."
„Weil die Entwickler den Mut hatten, ein klassisches Adventure zu entwickeln."

Battlefield 2
„Das Ranking-System fesselt an den Rechner: Wo steh ich in der Welt?"
„Kein Spiel hat bessere Multiplayer-Schlachten zu bieten."

Call of Duty 2
„Die Rauchgrafik ist echt gelungen."

Civilization 4
„Ein Lichtblick fürs ausgestorbene Runden-Strategie-Genre!"

Fahrenheit
„Für die perfekte Einbindung des Spielers in eine atemberaubende Story."
„Hab noch nie so nasse Hände bei einem Adventure gehabt."

The Movies
„Endlich mal was frisches, innovatives."
„Schön, dass es überhaupt noch Innovationen gibt ..."
„Weil es wirklich mal etwas bietet, das es vorher noch nicht gab."

Dual-Core-Prozessoren
„Endlich spielen und gleichzeitig die Festplatte nach Viren durchsuchen!"

Guild Wars
„Hurra! Ein Online-Rollenspiel ohne monatliche Kosten!"
„Genial die Idee, fast die ganze Welt zu einer Instanz zu machen."

F.E.A.R.
„Ich hab selbst am helllichten Tage in die Hosen gemacht."
„Alma und Fettel sind die genialste Schrecktruppe des Jahres."
„Die KI gehört zum Besten."

GTA San Andreas
„Riesige Spielwelt, keine Ladezeiten!"
„Deftige Prise an schwarzem Humor!"

World of Warcraft
„Endlich wurden Online-Rollenspiele einsteigerfreundlich."
„Mit diesem Rollenspiel ist meine Seele erstrahlt."
„Eine Revolution."



VERSPRECHEN GEHALTEN Auch wenn viele auf Molyneux schimpfen: Seine Aufbau-Simulation **The Movies** ist genau so innovativ wie angekündigt.



MASSENSCHLACHT Ob schnelle Action, taktische Team-Gefechte oder spektakuläre Fahrzeugduelle – in **Battlefield 2** geht die Post ab.

sich nicht nur das schönste und beste Echtzeit-Strategiespiel der vergangenen Jahre, sondern auch jede Menge Zusatzmaterial: ein gebundenes Buch mit farbigen Zeichnungen, eine Making-of-DVD, Soundtrack, Poster und offizielles Lösungsbuch. Und wenn das Spiel mal keinen Spaß mehr macht, kann man die gefüllte Packung als Verladerampe für LKWs zweitverwerten.

Der schwammigste Begriff

Killerspiel, das: Schlagwort, entstanden nach dem Erfurter Schulmassaker. Aktuell anzutreffen in Zusammenhang mit dem Begriff „Verbot" auf Seite 106 des Koalitionsvertrages der schwarz-roten Regierung. Durch das Fehlen einer Definition vielseitig auslegbar. Ähnelt in seiner Ausprägung so genannten Neologismen wie „Alkopops". Findet häufig bei Personen Verwendung, die elektronisches Entertainment als Bedrohung für das Abendland erachten.

Der hundertste Zweite Weltkrieg

Anfang November rief die Pflicht, denn **Call of Duty 2** erschien in den Läden. Oder anders gesagt: Es war mal wieder D-Day. Der elektronische Zweite Weltkrieg ist für Spieler zur Normalität geworden. Panzerfahrten in Afrika, die Invasion der Normandie, Häuserkämpfe in Stalingrad – die Einsätze sind so intensiv wie ausgelutscht. Und kein Ende in Sicht: **Call of Duty 2** klammert sich in den Charts oben fest, der nächste Weltkriegs-Shooter kommt bestimmt.

Die fiesesten Hardware-Anforderungen

Gemächlich schiebt sich der Raumkreuzer vor einen Mond, der in weichen Farben leuchtet. Dann schießen Laserstrahlen durchs All, eine orbitale Basis zerplatzt in sekundelanger Explosion. Man wünscht sich eine Sonnenbrille, so gleißend ist das Licht. **X3: Reunion** bietet die schönste Weltall-Optik, die Sie bis zum Zeitalter der ersten Marskolonisierung in Spielen erleben dürften. Doch die Entwickler scheinen auch auf Hardware aus dem nächsten Jahrhundert programmiert zu haben: So ist nicht nur eine dieser berüchtigten Grafikkarten notwendig, die über 500 Euro kosten, sondern auch ein Prozessor mit 3.500 MHz. „Jenseits von Gut und Böse", urteilt Dirk Gooding über die Anforderungen in seinem Test. Das toppt sogar den Hardware-Hunger von Monoliths Horror-Shooter **F.E.A.R.**, der bei eingeschalteter volumetrischer Beleuchtung und aktivierten Soft-Schatten modernste Computer vor Beanspruchung zittern lässt.

Das kürzeste Vergnügen

Adventures gehören nicht zu jener Gattung Spiele, mit denen man Monate zubringen kann (außer man heißt Paris Hilton). Doch Entwickler Telltale – derzeit mit dem dritten Versuch eines **Sam & Max 2** beschäftigt – hat mit seinem Episodenspiel **Bone** einen neuen Negativrekord aufgestellt, was die Spielzeit betrifft. Als der Titel im September über das Internet veröffentlicht wurde, schlug der anfängliche Jubel über die „coole Demo-Version von **Bone**" schnell in Enttäuschung um. Die Demo entpuppte sich als Vollversion und muss für „läppische" 20 Dollar freigeschaltet werden. Wer die Kohle investiert, ist schneller enttäuscht, als man „Wie, schon vorbei?", rufen kann. Nach ziemlich genau zwei Stunden sind auch ungeübte Spieler am Ende angelangt. Die nächste Episode von **Bone** kommt 2006 – und eine längere Spielzeit gehört hoffentlich zu den guten Vorsätzen, die sich die Entwickler fürs neue Jahr vorgenommen haben. (tw)



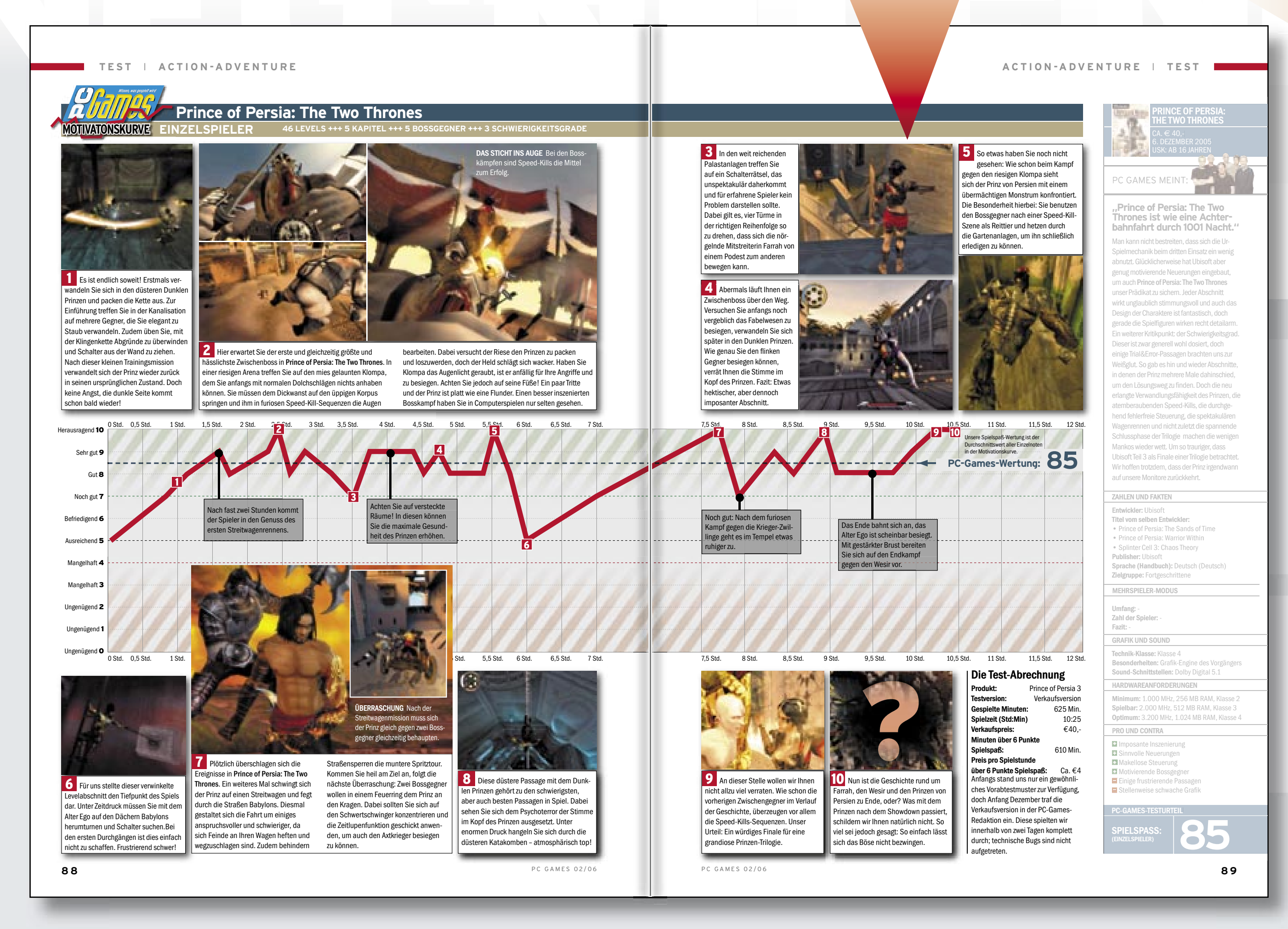
ABGEDÜST Need for Speed Most Wanted gewinnt haushoch.

EINZIGARTIG Serious Sam 2 bietet die schrägsten Gegner.

FRÜHSTART Dungeon Lords blieb weit unter den Erwartungen – das Spiel wirkte noch sehr unfertig.

Das ist NEU in PC Games

Drei Neuheiten, die PC Games noch wertvoller machen: ein neues Bewertungssystem, ein informativeres Testurteil und die Rubrik Most Wanted.





Die Motivationskurve

Seit es Spielemagazine gibt, diskutieren die Menschen über Spielspaß-Wertungen: Wieso ein Spiel 82 oder 84 Punkte bekommt, erklärt sich nicht immer so, dass es für jeden nachvollziehbar ist. Genau das ändern wir mit unserer neuen Motivationskurve: Mehr Transparenz, mehr Informationen, einfach mehr vom Spiel!

- Alle Höhen und Tiefen eines Spiels werden schonungslos aufgedeckt und bewertet.
- Ehrlicher geht's nicht! Sie sehen und lesen genau, was gespielt und wie bewertet wurde.
- Egal ob sechs oder 60 Stunden, Ego-Shooter oder Online-Rollenspiel: Dank flexibler Zeiterfassung (Levels, Stunden, Missionen) und exakter Bewertung von 0 bis 10 Punkten erarbeiten unsere Redakteure eine maßgeschneiderte Motivationskurve für jedes Spiel.



LÜCKENLOS Die neuen Motivationskurven basieren auf solchen Dokumenten, in denen alle Ereignisse eines Spieletests aufgeschrieben und bewertet werden.



Ein neues Testurteil

Passend zur Motivationskurve haben wir auch unser Testurteil überarbeitet und den Informationsgehalt ausgebaut. Anstelle kryptischer Zahlenwerte für Sound und Grafik setzen wir auf erklärende Texte, die deutlich mehr über die technische Qualität eines Spiels aussagen. Das gleiche gilt für den Mehrspieler-Modus: Ist dieser gar von besonderer Wichtigkeit wie beispielsweise bei Age of Empires 3, bekommt er fortan einen eigenen Testartikel mit separater Motivationskurve.

Bei kleineren Tests bis drei Seiten zeigt eine „Mini-Motivationskurve" die Höhen und Tiefen im Spielverlauf – schließlich testen wir Spiele auf wenig Platz mit der gleichen Sorgfalt, die auch in größere Tests gesteckt wird.

Die Most-Wanted-Rubrik

Als Neuerung in der letzten Ausgabe gestartet, ist die Most-Wanted-Rubrik dank Ihrer regen Beteiligung ab dieser Ausgabe eine feste Einrichtung in der PC Games. Sie können fortan aktiv mitbestimmen, über welche Geheimtipps oder Hoffnungsträger Sie in den nächsten Monaten mehr lesen wollen. Ihr Wunsch ist uns Befehl – an Vorschau-Artikeln zu den Gewinnern der letzten Ausgabe (**Der Pate, Dungeon & Dragon Online** und **Test Drive Unlimited**) arbeiten wir bereits.

Und jetzt die Werbung

Werbung greift auf Spiele über, denn dort ist die Zielgruppe der jungen Erwachsenen versammelt. Manche der Begleiterscheinungen kratzen an Privatsphären.

MENSCHLICHE LITFASSSÄULE Nein, so massiv wie in der dargestellten Grafik wirbt Sam Fisher in Splinter Cell 3: Chaos Theory nicht. Im Spiel beschränkt er sich auf den Konsum von Airwaves-Kaugummis.

Andrew Smith und Peter Wood sind einem Geheimnis auf die Schliche gekommen, das keines war. Es fing an, wie es meistens anfängt: harmlos. Die beiden spielten **SWAT 4** online im Mehrspielermodus, sie hatten gerade den Patch 1.1 installiert. Gangster gegen Antiterroreinheit. Es ist das Rezept, das auch in **Counter-Strike** funktioniert.

Andrew und Peter liefen mit der Waffe im Anschlag durch einen Supermarkt, als es ihnen dämmerte: Irgendwas stimmte hier nicht. Sie leuchteten mit der Taschenlampe auf Wände, und im Lichtschein erstrahlten Plakate, die Softdrinks anpriesen und eine Serie im Sci-Fi-Channel. Werbung für reale Produkte war das, ganz klar.

Nun sind solche Plakate in Computerspielen keine Attraktion: In Sporttiteln dienen sie als Realismusstütze, die Bandenwerbung im Fußballstadion gehört eben dazu. Und Sam Fisher, der Held aus **Splinter Cell 3: Chaos Theory**, wirft sich Airwaves-Kaugummis ein, bevor er in einer Zwischensequenz zu reden anfängt.

Nein, das Auffällige war nicht die Reklame an sich, sondern ihre plötzliche Existenz: In den zuvor gespielten Partien waren die Wände noch frei von Anzeigen. Anlass für Andrew und Peter, Nachforschungen anzustellen. Eine Zeile, versteckt in der Textwüste der Patch-Notizen zu Version 1.1, kam den beiden Hobbydetektiven in den Sinn: „Massive Streaming Ad-Support wurde hinzugefügt.“ Ad, das ist die Kurzfform für das englische Wort Advertisement und heißt auf Deutsch Anzeige, das Wort Streaming wies auf das Internet als Quelle hin. Und Massive war ganz offensichtlich der Werbelieferant – eine heiße Spur.

Um herauszufinden, welche Daten zwischen Internet und lokalem Rechner fließen, kam ein so genannter Packet Dumper zum Einsatz. Er brachte Klarheit: Sofern eine Internetverbindung besteht, kontaktiert **SWAT 4** in der gepatchten Version 1.1 den Server madserver.net. Dort lagern die aktuellen Werbebilder, die das Programm automatisch auf die Festplatte herunterlädt und in die dafür vorgesehenen Platzhalter des Spiels einbaut. Die feine englische Art ist das nicht, aber es kommt dicker. Wie Andrew und Peter herausfanden, erfolgt sogar ein Upload an Informationen, aus denen hervorgeht, wie lange ein Spieler die Werbung betrachtet und aus welchem Winkel. Auch die IP-Nummer, also die Adresse, mit der ein Rechner im Netz erreichbar ist, wird übertragen.

UNÜBERSEHBAR In Splinter Cell 3: Chaos Theory turnt Sam Fisher um Neonreklame herum, die ein Deodorant anpreist.

Trauen Sie den Spiele-Publishern zu, Spiele, die in Zukunft Werbung enthalten, für einen reduzierten Preis anzubieten?

Antwort	Anteil
Ja	28%
Weiß nicht	6%
Nein	66%

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

Halten Sie Werbung in Computerspielen für störend?

Antwort	Anteil
Ja	21%
Nein	3%
Nur, wenn sie die Atmosphäre nicht beeinflusst	76%

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

Wie stehen Sie zur Werbefirma Massive, die online aufzeichnet, wie Spieler auf Werbung reagieren?

Antwort	Anteil
Okay, so lange es anonym und nicht heimlich geschieht	41%
Keine Meinung	4%
Verletzt meine Privatsphäre	55%

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

Invasion der Privatsphäre

Als die zwei Ermittler ihre Ergebnisse am 1. Juli dieses Jahres im Internet auf der Seite www.nationalcheeseemporium.org publik machten, war das wie der Einschlag einer Bombe. Online-Magazine berichteten darüber, die Meldung flammte als Lauffeuer weiter, Leser reagierten mit Empörung, als wäre das Schreckensszenario eines Überwachungsstaats Wirklichkeit geworden. Die einen sagten, sie wollten Produkte wie **SWAT 4** ab sofort boykottieren, andere warfen den Verantwortlichen vor, Spyware unters Volk zu bringen – Programme, die persönliche Daten des Benutzers ohne seine Zustimmung und meistens auch ohne sein Wissen an den Entwickler der Software weiterleiten.

Ohne Zustimmung und ohne Wissen, hier liegt der Knackpunkt. Deswegen wurde Wind gemacht, bis ein Sturm daraus wurde: „Skandal, **SWAT 4** spioniert User aus!“ Von diesem Stoff zehren Boulevard-Zeitungen. Tatsächlich hat es nie ein Komplott gegeben. All der Aufruhr kam zustande, weil der Lizenzvertrag des Spiels nicht sorgfältig gelesen wurde. In Paragraf 4 der Nutzungsbedingungen heißt es, dass „im Verlauf keine Daten gesammelt [werden], die Sie persönlich identifizieren können.“

Den Vorwurf der Heimlichkeit müssen sich die Hersteller, das sind im Fall von **SWAT 4** der Spiele-Publisher Vivendi und die Werbefirma Massive, demnach nicht gefallen lassen. Wohl aber den Tadel, diese Information an einer Stelle platziert zu haben, die für Computerspieler ohne Jurastudium einem Versteck gleichkommen dürfte: in den Abgabebestimmungen, kurz AGB genannt, einem Textfenster mit Wegklickgarantie.

Problematisch ist auch, dass der Hinweis auf Massive nur in den angepassten Lizenzvereinbarungen zu finden ist, die mit dem Patch 1.1 wirksam werden – in der ursprünglichen Verkaufsversion ist keinerlei reale Werbung und demnach auch kein Hinweis darauf enthalten. Der mit Spielethemen gut vertraute Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober hält eine Änderung der Nutzungsbestimmung per Patch für sehr bedenklich. Modifizierte AGB seien vor allem bei Dauerschuldverhältnissen im Bankgeschäft üblich. „Spiele werden aber im Laden gekauft, es wäre also nicht in Ordnung, hinterher zu verhindern, dass der Spieler seine Ware nutzt, sofern er nicht nachträglich einer Änderung der AGB zustimmt“, so Dr. Lober. Und weiter: „Nun könnte man sagen, niemand braucht den Patch herunterzuladen. Doch der Spieler kann ja nur gegen andere Spieler antreten, wenn diese den Patch auch nicht installiert haben. Die Nutzungsmöglichkeit von **SWAT 4** wird also eingeschränkt.“ Hinzu kommt, dass der Patch nicht nur neue Spielinhalte wie Karten hinzufügt, sondern auch Bugs entfernt. „Eine Fehlerbeseitigung“, sagt Dr. Lober, „muss aber kostenlos und ohne weitere Bedingungen erfolgen.“

Niemand, der kein Exempel statuieren möchte, wird gerichtlich auf eine solche Fehlerbeseitigung pochen – es wäre zu teuer. Spieler der deutschen Version von **SWAT 4** können sich zumindest damit trösten, dass sie vorläufig von Coca-Cola-Hinweisen verschont bleiben und auch nicht als Ziffer in Statistiken der Firma Massive auftauchen: Der Code für flexible Werbebotschaften ist zwar im Spiel enthalten, die Anzeigen sind aber bislang nur für den amerikanischen Markt freigegeben. Dass sich das von heute auf morgen ändern kann, damit muss man rechnen.

Trotz Schonfrist sind die



1 **ANARCHY ONLINE** Das Online-Rollenspiel liefert Film-Trailer an dafür vorgesehenen Stellen.
2 **SWAT 4** Überraschung: Seit Patch 1.1 gibt es in den Mehrspieler-Karten dynamische Werbebanner.
3 **NEED FOR SPEED** Die Stadt aus **Most Wanted** wurde mit etlichen echten Werbeplakaten versehen.

Spieler unglücklich, das geht aus Nachrichten im Forum von www.pcgames.de hervor. Ein Diskussionsteilnehmer hält den Handel mit Spielerinformationen für wahrscheinlich. Immerhin sammle Vivendi bei der freiwilligen elektronischen Registrierung unter anderem Name, Adresse und Telefonnummer des Benutzers. Wären diese Angaben mit dem einzigartigen CD-Key des Käufers verknüpft, so die Theorie, könne man ein beängstigend präzises Bild von Spielergewohnheiten zeichnen – und es an interessierte Werbekunden veräußern. Massive versichert indessen, keine Verkäufe der Informationsbestände aus kommerziellen Zwecken zu tätigen. Die Firma betont auch, keinen Zugriff auf personenbezogene Daten zu haben. Dr. Lober meint: „Die IP allein genügt normalerweise nicht, um einer Spielefirma Rückschlüsse auf die Identität eines Nutzers zu ermöglichen, da die Internet-Provider nicht ohne Weiteres sagen dürfen, welche Person hinter einer IP-Adresse steckt."

Die Jagd nach der Zielgruppe

Computerspiele haben dem Fernsehen den Rang abgelaufen. Wie amerikanische Studien belegen, bewegen sich die 18- bis 34-Jährigen immer weiter weg vom TV-Programm und hin zum interaktiven Zeitvertreib. Es ist eine begehrte, aber schwer fassbare Zielgruppe. Massive-Chef Mitchell Davis wird nicht müde anzudeuten, dass die Werber nachziehen müssen, damit ihre Reklame, bislang maßgeblich in der Hauptsendezeit geschaltet, nicht ins Leere läuft: In den USA seien 70 Prozent aller Männer besagten Alters Computerspieler, die sich im Jahr 2003 rund 30 Milliarden Stunden mit Video- und PC-Titeln beschäftigt hätten. Diese Zahlen legen nahe, Produkte zukünftig verstärkt im elektronischen Entertainment anzupreisen. Und genau das wird geschehen, für diese Prophezeiung braucht man wirklich keine Kristallkugel.

Als Massive im Mai 2004 ihre ersten Partner ankündigten, fielen zwei große, aber eben bloß zwei Namen: Atari und Ubisoft. Inzwischen kann man die Hersteller, die sich zur Zusammenarbeit entschlossen haben, nur mit langem Atem in einem Satz nennen: Eidos, Vivendi, Konami, Sony Online, Codemasters, Funcom, Jowood, Take 2 – und das sind nicht alle.

Andere drehen ihr eigenes Ding. Entwickler Deep Red zum Beispiel setzt in **Tycoon City: New York** echte Werbebanner gegen Entgelt ein – ohne Massive, denn deren „Technologie ist bandbreitenintensiv", wie der Studiogründer Clive Robert auf Nachfrage begründet. Auch Electronic Arts ist gegenüber der Technologie von Massive skeptisch eingestellt. „Wir wissen noch nicht, ob das versprochene Ergebnis den Aufwand rechtfertigt", sagt Julie Schumaker, die sich bei EA um die Werbung in Spielen kümmert. Wenn die Mädels in **Need for Speed Most Wanted** auffällig ihre Motorola-Handys ins Bild halten, dann wird nicht gleichzeitig über das Internet aufgezeichnet, ob der Spieler auch brav hinschaut – wie das bei Werbung über die Agentur Massive der Fall ist. Activision beschreitet einen ähnlichen Pfad und hat sich zur Kooperation mit Sportartikelhersteller Puma entschlossen: Im Action-Spiel **True Crime: New York City** lassen sich Nebenmissionen absolvieren, die Puma-Klamotten zugänglich machen, darunter einen speziellen Schuh. Der soll dann, zeitnah zur Veröffentlichung des Titels, auch im Laden erhältlich sein.

Es kommt eine Flutwelle an E-Werbung auf uns zu, das steht fest. Schwarzmalerisch darf man sich fragen, wie weit die Entwickler zu gehen bereit sind: Wird es bald Plakate in Fantasy-Rollenspielen geben, die geschniegelte BMWs auf Landstraßen zeigen? Pausen in Action-Spielen an Stellen, die vor Spannung knistern? Thilo Röhrig ist Head of Product Marketing Deutschland bei Electronic Arts, er gibt die Entwarnung: „Eine Werbeunterbrechung wird es in unseren Produkten natürlich nicht geben. Es ist entscheidend, dass jegliche werbliche Integration dem Spielkonzept zuträglich ist. In-Game-Advertising als reine Vermarktung lehnen wir ab. Das schadet dem Spiel und dem Nutzer genauso wie dem Werbetreibenden."

Die kreative Kontrolle über ein Spiel will auch Jørgen Tharaldsen nicht aus der Hand geben. Tharaldsen arbeitet als Product Manager bei Funcom, einem Studio, das nächstes Jahr das Adventure **Dreamfall** und das Online-Rollenspiel **Age of Conan** veröffentlichen will. Er sagt: „Werbung in einem Fantasy-Spiel würde das Eintauchen in eine virtuelle Welt verhindern, deshalb kommt sie für uns nicht in Frage."

Anders sieht es aus bei **Anarchy Online**, ebenfalls ein Online-Rollenspiel, allerdings ein futuristisches. In den Städten sind Leinwände angebracht, sie zeigen Kino-Trailer wie den des Streifens **Doom** zum Beispiel. Plakate hängen an Wänden, darauf Motive der U.S. Airforce, dem Erfrischungsgetränk Powerade, dem Film **Serenity**. Doch die Werbung irritiert nicht, im Gegenteil, sie kann die Atmosphäre sogar verdichten, weil sie nahtlos mit der Sciencefiction verschmilzt. Überhaupt geht **Anarchy Online** als gutes Vorbild voran: Die Massive-Version gibt es auf www.anarchy-online.com kostenlos zum Herunterladen, den Gratis-Account obendrauf. Bloß die Add-ons fehlen, und die sind zum ernsthaften Spielen unerlässlich. Insofern, könnte man sagen, macht **Anarchy Online** vor allem Werbung für sich selbst. (tw)

INTERVIEW MIT JØRGEN THARALDSEN

„Wir würden niemals einen Rechner ausspionieren."



JØRGEN THARALDSEN ist Product Manager bei Funcom.

PC Games: Gibt es Pläne, Werbung auch in **Age of Conan**, **Dreamfall** oder anderen Spielen von Funcom einzubinden?

Tharaldsen: „Es gibt sie, aber weder **Age of Conan** noch **Dreamfall** werden Werbung enthalten. Was **Age of Conan** betrifft, so ist es offensichtlich, dass die Werbung die Stimmung im Spiel zerstören würde. Das geht gegen unsere Ziele hier bei Funcom. Bei **Dreamfall** würde Werbung nicht in den Kontext der Spielwelt passen, speziell nicht in die Fantasy-Abschnitte. Deshalb wird es auch dort keinerlei Werbung geben."

PC Games: Könnten die Spiele mit Werbung im Preis gesenkt oder gar kostenlos angeboten werden?

Tharaldsen: „Es gibt einige Modelle, die in Frage kommen, selbst bei Spielen wie **Age of Conan** oder **Dreamfall**. Man denke zum Beispiel an die Möglichkeit, Werbung in Ladebildschirmen unterzubringen und dafür die Grundgebühr des Online-Rollenspiels wegzulassen. Man könnte auch kostenlose Kapitel anbieten, in denen es im Gegenzug Werbung gäbe. Allerdings muss man bei solchen Entscheidungen sehr vorsichtig sein, zumal dann, wenn man ein solches Modell gleich am Tag der Erstveröffentlichung einzusetzen plant. Denn der Markt hat sich noch nicht weit genug entwickelt, um auf diese Weise genügend Gewinn abzuwerfen.
Bei Funcom ist keine Entscheidung gefallen, ob wir uns in diese Richtung bewegen werden. Allerdings glaube ich, dass Spiele, die es schon eine Zeit lang im Handel gibt, davon stark profitieren könnten.
Es besteht hier großes Potenzial, diese kostenlos anzubieten und mit Werbung zu versehen. Doch das ist natürlich nur Spekulation meinerseits."

PC Games: Von **Anarchy Online** gibt es eine Version mit Werbung, die kostenlos ist. Habt ihr überhaupt noch zahlende Kunden?

Tharaldsen: (lacht) „Man muss dran denken, dass jene Spieler, die die kostenlose Fassung verwenden, keinen Zugriff auf die Add-ons haben. Als eine Version von **Anarchy Online** kostenlos wurde, gab es einen beeindruckenden Spielerzuwachs. In weniger als einem Jahr haben über eine halbe Million Benutzer einen Account angemeldet. Gar nicht schlecht für ein Spiel, das bereits vier Jahre alt ist; ich glaube, nur **Guild Wars** und **World of Warcraft** haben das in 2005 übertroffen. Übrigens haben wir festgestellt, dass auch Spieler, die ganz regulär für **Anarchy Online** zahlen, die Werbung aktivieren. Einfach deshalb, weil dadurch die Umgebung zum Leben erwacht und sich aktiv verändert. Tatsächlich hat es nicht eine Beschwerde wegen der Werbung gegeben, das Feedback ist ausschließlich positiv. Das war eine sehr überraschende Entwicklung, denn zuerst hatten wir die Befürchtung, die Kunden damit zu verärgern."

PC Games: Apropos verärgern: Die Kunden von **SWAT 4** fühlen sich in ihrer Privatsphäre verletzt, weil Werbelieferant Massive die Gewohnheiten der Spieler beim Anblick der Werbung aufzeichnet. Es wird unter anderem gespeichert, wie lange man die Reklame ansieht und aus welchem Winkel. Werden auch bei **Anarchy Online**, dessen Werbung ebenfalls über Massive kommt, solche Informationen gesammelt und weitergeleitet?

Tharaldsen: „Um festzustellen, wie die Werbung ankommt, muss man derlei Daten sammeln. Die Werber müssen erfahren, ob die geschaltete Reklame beachtet wird und ob sie das gewünschte Ergebnis erzielt. Basierend darauf werden wir bezahlt. Solche Informationen beziehen sich zwar auf die Spielfigur, allerdings nie auf den Spieler, der dahinter steckt. Wir würden niemals den Rechner eines Spielers nach persönlichen Informationen durchforsten. Wir besitzen keinerlei persönliche Informationen über irgendjemanden, und das ist eine Tatsache. Ich denke, für all die anderen Firmen, die mit Massive zusammenarbeiten, gilt dasselbe. Und ich denke auch, dass es einem ernsthaften Vertragsbruch gleichkäme, würde wirklich jemand mehr Informationen sammeln als nötig und vorgesehen."

PC Games: Die Spieler bangen auch, Werbung zukünftig in Spielen zu sehen, wo sie störend wirkt.

Tharaldsen: „Funcom würde Werbung nie da einsetzen, wo sie Atmosphäre zerstört. Aber wenn ich das aus dem Blickwinkel der gesamten Industrie betrachte, dann muss ich sagen, dass es immer vom gewählten Geschäftsmodell abhängt. Man könnte Werbung auf Webseiten auslagern, die das Spiel behandeln, oder in andere Bereiche, die außerhalb des eigentlichen Spiels stattfinden. Es gibt etliche Möglichkeiten, aber die Sache ist doch die, dass wir überhaupt sehr vorsichtig sein müssen, damit sich Computerspiele nicht dem Fernsehen nähern, wo Sponsorenbotschaften dominieren. Es gibt einen Grund, warum sich die Leute vom Fernsehen weg- und zu Computerspielen hinbewegen, und ich denke, ein Grund ist der, dass ihnen die Werbung zum Halse heraushängt. Würde ich für etwas bezahlen, das störende Werbung enthielte, dann wäre ich, um es offen auszudrücken, stinksauer. Würden mir die Werbenden im Gegenzug etwas Kostenloses geben, könnte ich es vermutlich akzeptieren."

PC Games: Wo siehst du Spiele und Werbung in, sagen wir, zehn Jahren?

Tharaldsen: „Man muss bedenken, dass die Entwicklung von Spielen ein großes Risiko darstellt. Man benötigt jeden Cent, um Multimillionendollar-Produktionen auf die Beine zustellen. Wenn man das berücksichtigt, erscheint es mir als sehr wahrscheinlich, dass die Werbung in zehn Jahren in allen Spielen vorkommt, die Platz dafür lassen; auch bei den Konsolen. Die Werbung wird auch die Umgebung um die Spiele herum ausfüllen. Wenn das Zeitalter der nächsten Spielegenerationen angebrochen ist, werden die Entwicklungskosten stark steigen, aber nicht der Verkaufspreis oder die Anzahl jener, die Spiele illegal kopieren. Mit Werbung kann man sogar Geld verdienen, wenn die Spiele kopiert und nicht gekauft werden; dadurch könnten die Einnahmen stark gesteigert werden. Deshalb ist es für den Hersteller sehr interessant, die Möglichkeiten auszuloten, die dieser Bereich bietet."



Fotos: Ubisoft

Vor-Spieler

Welche Spiele bei Ubisoft veröffentlicht werden, hängt entscheidend von Serge Hascoët ab. PC Games hat mit dem obersten Vor-Spieler beim französischen Publisher gesprochen.

Serge Hascoët ist seit je her begeisterter Gamer. Was könnte dem Franzosen daher Besseres passieren, als bei Ubisoft die entscheidende Instanz dafür zu sein, welche Spiele produziert werden, und welche Konzepte im Mülleimer landen? Er fing 1986 als Game Designer bei Ubisoft an. Seit fünf Jahren entscheidet Hascoët nun über Projekte, Konzepte und Spielideen, die bei Ubisoft entwickelt werden.

PC Games: Es ist ja nicht leicht, Spiele in der Konzeptphase zu beurteilen. Auf welche Punkte achten Sie besonders bei der Beurteilung neuer Spiele?

Hascoët: „Wir versuchen uns in die Lage der Spieler hineinzuversetzen, die ständig neue Spielerlebnisse und neue Ideen suchen. Mein Job ist es also, die Erwartungshaltung der Spieler zu teilen. Wenn ich einen Vorschlag für ein Spiel bekomme, dann muss ich das Gefühl haben, gleich loslegen zu wollen. Und ein neues Konzept für ein Spiel muss gekonnt vorgetragen werden, denn nichts ist schwieriger, als in wenigen Worten den Reiz eines Spieles zu beschreiben."

PC Games: Manchmal scheinen Spiele-Publisher ja Innovationen geradezu zu vermeiden, um das Risiko zu minimieren. Da gibt es Fortsetzung über Fortsetzung, aber offenbar relativ wenig wirklich Neues. Konzentriert sich Ubisoft in Zukunft auf Neuauflagen oder werden wirklich neue Spiele entwickelt?

Hascoët: „Natürlich sind Fortsetzungen Teil unserer Strategie. Oft kommt ein Spiel einfach gut an, und die Spieler wollen eine Fortsetzung. Aber ich habe die Aufgabe, drei völlig neue Spielethemen pro Jahr zu finden."

PC Games: Beurteilen Sie nur die derzeitige Qualität oder denken Sie vor der Entscheidung gleich darüber nach, ob Fortsetzungen und Add-ons sinnvoll sind?

Hascoët: „Ich hatte kürzlich einen Spiele-Entwickler, der mir ein neues Projekt gezeigt hat. Den habe ich gefragt, wie dieses Spiel und der Held in zehn Jahren aussehen. Dazu konnte er mir nichts sagen, da für solche Projekte oft nur die Gegenwart berücksichtigt wird. Wir müssen aber eine größere Perspektive haben und denken natürlich bei solchen Entscheidungen in die Zukunft."

PC Games: Eine Spiele-Entwicklung dauert zwischen drei und fünf Jahren. Wie können Sie sicher sein, dass ein Wettbewerber nicht in fünf Jahren genau das gleiche Spiel veröffentlicht, einfach, weil der zum selben Zeitpunkt die gleiche Idee hatten?

Hascoët: „Wir beobachten natürlich die Konkurrenz auf der E3 und anderen Messen, aber es ist kaum möglich, das vorauszusehen. Wir konzentrieren uns darauf, das beste aus einer Spielidee herauszuholen. Wir müssen also eine perfekte, durchdachte Konzeptionsphase und ein sehr gutes Team im Rücken haben."

PC Games: Hat es Sie überrascht, mit **Brothers in Arms** auf so viele ähnliche Produkte zu stoßen?

Hascoët: „Natürlich wussten wir, dass Militär-Shooter populär sind. Aber dieses Spiel hatte eine Taktik-Komponente, die anderen Titeln fehlte. Wir waren sicher, Innovation, hohe grafische Qualität und eine sehr gute Story zu haben. Damit waren wir sicher, wettbewerbsfähig zu sein – egal, was woanders möglicherweise entwickelt wird. Es ist nicht immer nur die Hintergrundgeschichte und das Thema, das für einen Spieler neu sein muss. Man kann in so vielen Bereichen wie etwa kooperatives Multiplayer-Spiel oder Internetanbindung neue Ideen einbauen."

PC Games: Welche Bedeutung hat der PC in der Zukunft für Spielesoftware?

Hascoët: „Der PC wird immer die Leistungsfähigkeit der Spielekonsolen definieren und dann übertreffen. Es ist stets einfacher, neue Ideen auf dem PC einzuführen, da die PC-Spieler noch viel hungriger auf Innovationen, mehr Inhalt und bessere Grafik sind. Die Maus und die Tastatur sind die perfekten und vielseitigsten Eingabegeräte. Außerdem ist es einfach, die Spiele online-kompatibel zu machen. Wir werden also weiter erheblich in die Entwicklung von PC-Spielen investieren."

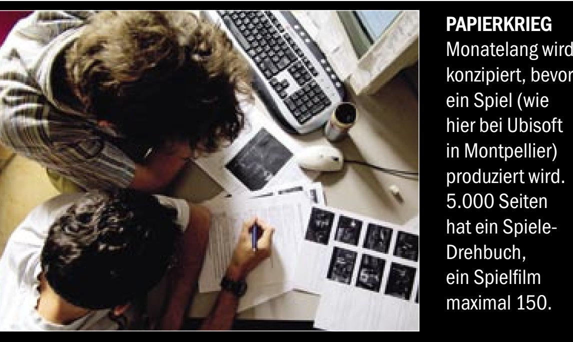
PC Games: Mit **King Kong** haben Sie einen Film umgesetzt. Wie muss ein Film sein, um ihn überhaupt sinnvoll als Spiel umzusetzen?

Hascoët: „Voraussetzung ist, dass der Regisseur praktisch mitspielt, also Interesse an der interaktiven Umsetzung hat. Peter Jackson hat bei **King Kong** starken Anteil daran genommen und uns sehr geholfen. Aber natürlich muss der Inhalt überhaupt übertragbar sein. Bei dialoglastigen Filmen wie etwa **Vier Hochzeiten und ein Todesfall** ist das schwierig. Um Aufgaben für den Spieler zu definieren, muss der Film actionlastig sein. Dies ist meistens die wichtigste Voraussetzung."

PC Games: Was war denn das schlimmste Spielekonzept, das Sie jemals abgelehnt haben?

Hascoët: „Ich arbeite bereits seit 19 Jahren in dem Bereich und, ehrlich gesagt, waren es so viele, dass ich mich an einzelne Vorschläge gar nicht mehr erinnere."

Interview: Christoph Holowaty



PAPIERKRIEG
Monatelang wird konzipiert, bevor ein Spiel (wie hier bei Ubisoft in Montpellier) produziert wird. 5.000 Seiten hat ein Spiele-Drehbuch, ein Spielfilm maximal 150.



TRADE
FIGHT
BUILD
THINK
THINK³
ARGON PRIME
START
Ringo Mond
Roter Schein
Heimat des Lichts
TRANTOR
Elenas Glück
Bala Gis Freude
DENKEN SIE IN NEUEN DIMENSIONEN
X³
JETZT IM HANDEL
AUCH IN DER SONDEREDITION MIT HÖRBUCH UND SOUNDTRACK ERHÄLTLICH
REUNION
PLAYS BEST ON ALIENWARE
Logitech
WWW.X3-REUNION.DE
X-Romane erscheinen bei www.paninicomics.de/videogame/
EGOSOFT
DEEP SILVER
PC DVD ROM
Änderungen vorbehalten

DIE 50 WICHTIGSTEN SPIELE 2006 | AKTUELL

Die 50 wichtigsten Spiele 2006

2006 wird ein tolles Jahr! Zumindest wenn sich die Spiele nicht verschieben, die wir für Sie auf unserem Veröffentlichungsradar orten.

Die 50 wichtigsten Spiele 2006 haben wir für Sie aus dem Dschungel der Neuerscheinungen herausgefiltert. Dabei ordneten wir die Spiele nach fünf Kriterien: Innovation, Serie/Lizenz, Technik, Studio/Designer und Hype. Mit „Innovation" meinen wir frische Spielkonzepte, neue Ideen oder ob sich Spieldetails spürbar weiterentwickelt haben. Unter „Lizenz/Serie" bekommt das Spiel einen Bonus für gute Vorgänger oder eine besonders interessante Lizenz. Bei „Technik" überprüfen wir den Stand von Grafik und Physik. Über „Studio/Designer" bewerten wir, ob das Entwicklerstudio sich bereits einen Namen gemacht hat und bekannte Köpfe hinter dem neuen Spiel stecken. „Hype" beschreibt schließlich, wie sehr Sie sich das Spiel auf die heimische Festplatte wünschen. Hierfür haben wir die Most-Wanted-Charts von PC Games zu Rate gezogen und Punkte für die Platzierung dort verteilt.

Fünf Punkte pro Disziplin

In jedem Bereich hätten die Spiele sich bis zu fünf Punkte sichern können. Die maximale Punktzahl von 25 erreichte allerdings kein Spiel, obwohl **The Elder Scrolls 4: Oblivion** mit 24 an der Bestmarke kratzt. Bei Punktgleichheit entscheidet der direkte Vergleich: Innovation ist die wichtigste Säule unseres Bewertungssystems, „Hype" die am wenigsten objektive und damit unwichtigste Säule. Kommen zwei Spiele auf die gleiche Gesamtpunktzahl, vergleichen wir zunächst die Einzelwertungen für Innovation, danach Studio/Lizenz und so weiter. **Rise of Nations 2** landet etwa auf Platz 43 vor **Rush for Berlin**, weil es die höhere Studio-Wertung eingeheimst hat.

Auf den insgesamt sechs Seiten finden Sie die aus unserer Sicht wichtigsten 50 Spiele des Jahres 2006. Genießen Sie unseren Jahresausblick und lassen Sie sich überraschen, auf welchem Platz Ihre Lieblinge gelandet sind. (jo)

TYCOON CITY NEW YORK 50

TABULA RASA 41

GEHEIMAKTE TUNGUSKA 48

RUSH FOR BERLIN 44

FULL SPECTRUM WARRIORS: TEN HAMMERS 34

PREY 31

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 32

TITAN QUEST 38

PLATZ	SPIEL, GENRE, VERÖFFENTLICHUNGSTERMIN	HYPE	STUDIO/DESIGNER	TECHNIK	SERIE/LIZENZ	INNOVATION
50	**Tycoon City New York** | Wirtschaftssimulation, Deep Red Games, Februar	★★★	★★★	★★	★	★
	Bauen Sie eine Großstadt auf und verwalten Sie diese					
49	**Faces of War** | Echtzeit-Taktik, Best Way, 23. März	★★	★★	★★★★	★	★★
	In den Jahren 1944-45 kämpft sich eine Gruppe Soldaten durch Europa					
48	**Geheimakte Tunguska** | Adventure, Animation Arts, 2. Quartal	★★★	★★★	★★★★	★	★
	Klassisches Adventure aus Deutschland					
47	**War Front** | Echtzeit-Strategiespiel, Digital Reality, 2. Quartal	★★	★★★	★★★★	★	★★
	In einer alternativen Zeitlinie fechten Sie einen fiktiven Zweiten Weltkrieg aus					
46	**Sparta: Ancient Wars** | Echtzeit-Strategiespiel, World Forge, 3. Quartal	★★	★	★★★★★	★	★★★
	In der Antike kämpfen Sie auf Seiten von drei Völkern					
45	**Bad Day L.A.** | Action-Adventure, Enlight Software, 2. Quartal	★★	★★★	★★	★	★★★★
	Katastrophen suchen Los Angeles heim – und Sie stecken mittendrin					
44	**Rush for Berlin** | Echtzeit-Strategiespiel, Stormregion, Mai	★★★	★★★★	★★★	★	★★
	Witzige Alternative zu den streng linearen Panzers-Spielen					
43	**Rise of Nations 2: Rise of Legends** | Echtzeit-Strategie, Big Huge Games, 1. Quartal	★★★	★★	★★★★	★★	★★
	Strategiespiel mit erfrischend anderem Szenario					
42	**Torino 2006** | Sportspiel, 49Games, 20. Januar	★★	★★	★★★	★★★★	★★
	Kämpfen Sie bei der Winterolympiade 2006 um die Goldmedaille					
41	**Tabula Rasa** | Online-Rollenspiel, Destination Games, 2. Quartal	★★	★★★★	★★★	★	★★★
	Actionreiches Online-Rollenspiel vom Ultima-Erfinder					

PLATZ	SPIEL, GENRE, VERÖFFENTLICHUNGSTERMIN	HYPE	STUDIO/DESIGNER	TECHNIK	SERIE/LIZENZ	INNOVATION
40	**Condemned: Criminal Origins** | Ego-Shooter, Monolith, März	★★	★★★★★	★★★★	★	★★
	Recht derber Gruselschocker mit einem Serienkiller als Hauptfigur					
39	**Caesar 4** | Wirtschaftssimulation, Tilted Mill Entertainment, Herbst	★★★★	★★	★★★	★★★	★★
	Bauen Sie Ihre römische Provinz auf und werden Sie zum Caesar					
38	**Titan Quest** | Action-Rollenspiel, Iron Lore Entertainment, Anfang des Jahres	★★★	★★★	★★★★	★	★★★
	Action-Rollenspiel mit mythologischem Einschlag					
37	**Baphomets Fluch 4** | Adventure, Revolution Software, 3. Quartal	★	★★★	★★★	★★★★	★★★
	George Stobbart in einem neuen Abenteuer					
36	**Crashday** | Rennspiel, Moon Byte Game Development, Februar	★★★★	★	★★★★	★	★★★★
	Actiongeladener Rennspielbaukasten mit Hollywood-reifen Explosionen					
35	**Dungeons & Dragons Online** | Online-Rollenspiel, Turbin, Anfang des Jahres	★	★★	★★★	★★★★	★★★★
	Erstes Online-Rollenspiel mit Dungeons & Dragons-Regelwerk					
34	**Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** | Echtzeit-Taktikspiel, Pandemic Studios, März	★★★	★★★★★	★★★	★★	★★
	Aufpolierte Version des ersten Teils des Taktik-Spiels mit Shooter-Optik					
33	**Anstoß 2006** | Wirtschaftssimulation, Ascaron, Frühjahr	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★
	Als Manager und Trainer führen Sie Ihren Fußballverein an die Spitze					
32	**Heroes of Might & Magic 5** | Runden-Strategiespiel, Nival Interactive, 30. März	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★
	Runderneuerter Teil der beliebten Fantasy-Serie					
31	**Prey** | Ego-Shooter, Human Head, 2. Quartal	★★★	★★★	★★★★★	★	★★★
	Science-Fiction-Abenteuer mit netten Schwerkraftspielereien					

30 Company of Heroes

Taktikspiel, Relic Entertainment, im Laufe des Jahres
Grafisch ambitioniertes Zweiter-Weltkriegs-Spiel.

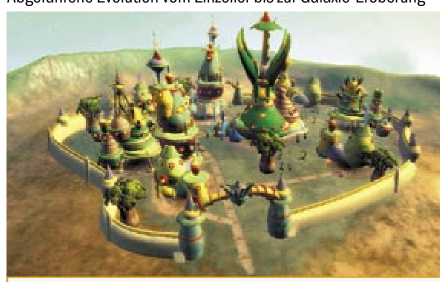


HYPE ★★
Bislang gab es nur einen einzigen Schauplatz zu sehen.
STUDIO/DESIGNER ★★★★
Homeworld und **Dawn of War**: nur zwei Spiele des Studios.
TECHNIK ★★★★★
Die neue Essence-Engine hat anscheinend ordentlich Dampf.
SERIE/LIZENZ ★
Wandelt auf den Spuren von D-Day, ist aber ohne Vorgänger.
INNOVATION ★★★
Hohe künstliche Intelligenz und veränderbare Schlachtfelder.

29 Spore



Aufbau-Strategie, Maxis, 4. Quartal
Abgefahrene Evolution vom Einzeller bis zur Galaxie-Eroberung



HYPE ★★
Es ist zu noch zu früh, das Potenzial der Idee abzuschätzen.
STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Zwei Begriffe reichen: **Die Sims** und Will Wright.
TECHNIK ★★★
Die ersten Animationen sind nett, aber unspektakulär.
SERIE/LIZENZ ★
Spore ist ein komplett neuer Strategie-Ansatz.
INNOVATION ★★★★
Sie erschaffen von Grund auf eine eigene Zivilisation.

28 Paraworld

Echtzeit-Strategie, SEK, März
Unkonventionelles Strategiespektakel rund um wehrhafte Dinos



HYPE ★★★★
Battle Realms trifft auf **Warcraft 3**, das macht neugierig.
STUDIO/DESIGNER ★★
Erinnern Sie sich an **Wiggles**? Die Entwickler sind die selben.
TECHNIK ★★★★
Auffällig: der durch Shader erzeugte Überbeleuchtungseffekt.
SERIE/LIZENZ ★
Paraworld bietet eine relativ unverbrauchte Spielidee.
INNOVATION ★★★★
Dinosaurier in einem Echtzeit-Strategiespiel.

27 Rainbow Six: Lockdown



Taktik-Shooter, Red Storm Entertainment, 31. März
Eine internationale Antiterroreinheit stürmt Terroristennester

HYPE ★★★★
Die Mutter der Taktik-Shooter gibt sich zum vierten Mal die Ehre.
STUDIO/DESIGNER ★★★
Red Storm genießt auch dank **Ghost Recon** einen guten Ruf.
TECHNIK ★★★
Detaillierte Charaktere durch selbstentwickelte Grafik-Engine.
SERIE/LIZENZ ★★★★
Die Serie gilt als Inbegriff für anspruchsvolle Taktik-Shooter.
INNOVATION ★★
Eine überarbeitete und einsteigerfreundliche Steuerung.

26 Armed Assault

Taktik-Shooter, Bohemia Interactive Studio, 2. Quartal
Authentisch gehaltene, moderne Kriegsführung am PC



HYPE ★★
Operation Flashpoint mit frischem Szenario? Spannend!
STUDIO/DESIGNER ★★★★
Das tschechische Studio landete bereits einen Hit.
TECHNIK ★★★
200 Quadratkilometer große Spielwelt – klingt gut.
SERIE/LIZENZ ★★★★★
Der inoffizielle Vorgänger heißt **Operation Flashpoint**.
INNOVATION ★★
Enorme Handlungsfreiheit und knallharter Realismus.

25 Rise & Fall: Civilizations at War

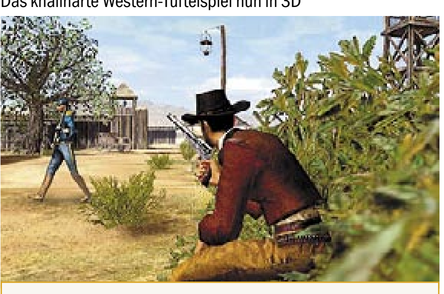
Echtzeit-Strategie, bisher Stainless Steel Studios, Februar
Antike Schlachten auf den Spuren Alexanders des Großen



HYPE ★★★
Das Entwicklerstudio wurde geschlossen. Wie geht es weiter?
STUDIO/DESIGNER ★★★★
Empire Earth-Schöpfer Rick Goodman bürgt für Qualität.
TECHNIK ★★★★
Die detaillierten Kampfeinheiten und das Wasser glänzen.
SERIE/LIZENZ ★
Der Heldenmodus ist in dieser Form gänzlich neu.
INNOVATION ★★★★
Mit seinem Heerführer eigenhändig in die Schlacht eingreifen.

24 Desperados 2

Echzeit-Taktik, Spellbound, März
Das knallharte Western-Tüftelspiel nun in 3D



HYPE ★★★
Desperados endlich in 3D.
STUDIO/DESIGNER ★★★
Robin Hood und **Desperados** machten das Studio bekannt.
TECHNIK ★★★
Ein grafischer Feuerwerk ist trotz 3D nicht zu erwarten.
SERIE/LIZENZ ★★★
Das Westernszenario des Vorgängers kam gut an.
INNOVATION ★★★★
Neue Planungsphase, neue Kameraperspektive.

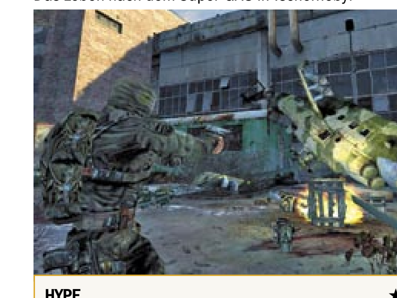
23 Ghost Recon 3: Advanced Warfighter

Taktik-Shooter, GRIN, März
Sie leiten eine Sondereinsatztruppe des Militärs

HYPE ★★★★
Häuserkampf in Mexiko-Stadt? Klingt aufregend.
STUDIO/DESIGNER ★★★
GRIN entwickelte nette, aber eher unspektakuläre Spiele.
TECHNIK ★★★
Mit HDR simuliert **Ghost Recon 3** perfekt die drückende Hitze.
SERIE/LIZENZ ★★★★
Die **Ghost Recon**-Serie bietet extrem realistische Teamkämpfe.
INNOVATION ★★★
Der Gegner kann Ihnen glatt die ganze Deckung wegpusten.

22 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Ego-Shooter, GSC Game World, im Laufe des Jahres
Das Leben nach dem Super-GAU in Tschernobyl



HYPE ★★★★★
Raubkopierte Alpha-Version + Termin-Verschiebungen = Hype²
STUDIO/DESIGNER ★★
Die Ukrainer machten nur mit **Cossacks** auf sich aufmerksam.
TECHNIK ★★★★
Die anfangs bahnbrechende Optik ist gehobener Standard.
SERIE/LIZENZ ★
Basiert auf einer der größten Umwelt-Katastrophen. Na ja.
INNOVATION ★★★★★
Rollenspiel-Elemente in freier Umgebung mit variabler Story.

21 Der Pate



Action-Adventure, EA Redwood Shores, 1. Quartal
Späte Umsetzung des Mafia-Films mit Marlon Brando

HYPE ★★★★★
GTA trifft **Mafia** trifft Kultfilm: der ideale Hype-Generator.
STUDIO/DESIGNER ★★★
Vom Team stammen Konsolenspiele wie **Liebesgrüße aus Moskau.**
TECHNIK ★★★
Der Titel erscheint gleichzeitig auch für Konsole. Sieht man.
SERIE/LIZENZ ★★★★★
Der Pate ist eine Lizenz wie aus dem Bilderbuch.
INNOVATION ★★
Kopiert von **Mafia** und **GTA** und liefert wenig eigene Ideen.

20 Hellgate:London



Action-Rollenspiel, Flagship Studios, im Laufe des Jahres
Düsteres Action-Rollenspiel im dämonenverseuchten London



HYPE ★★★★★
Für viele **Diablo 2**-Fans gilt **Hellgate: London** als Nachfolger.
STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Ex-Blizzard-Frontman Bill Roper bürgt für Qualität.
TECHNIK ★★★★
Die selbst entwickelte Engine generiert immer neue Level.
SERIE/LIZENZ ★
Hellgate: London basiert auf keiner Lizenz.
INNOVATION ★★★
Umfangreiche Mehrspieleroptionen für Gegenständesammler.

19 Test Drive Unlimited



Online-Rennspiel, Eden Studios, Sommer
Hunderte von Spielern rasen online um die Wette

HYPE ★★★
Die Screenshots der Xbox360-Version sorgten für Staunen.
STUDIO/DESIGNER ★★★★
Ein mit Rennspiel-Entwicklern gespicktes Team.
TECHNIK ★★★★
Traumhaft ist die Spielwelt und die Details der Luxuswagen.
SERIE/LIZENZ ★★★★
Test Drive ist legendär. Zumindest die frühen Teile.
INNOVATION ★★★
Neuer Versuch: ein Rennspiel mit Mehrspielerschwerpunkt.

18 Dark Messiah of Might & Magic

Action-Adventure, Arkane Studios, im Laufe des Jahres
Sie erkunden als Magier, Krieger oder Dieb eine Fantasy-Welt



HYPE ★★★
Ein Action-Sprössling der Rollenspiel-Reihe **Might & Magic**!
STUDIO/DESIGNER ★★★★
Den Machern von **Arx Fatalis** aus Frankreich trauen wir viel zu.
TECHNIK ★★★★
Als Grafik-Engine nutzt das Spiel die Source-Engine.
SERIE/LIZENZ ★★★★
Das **Might & Magic**-Universum kennen die meisten.
INNOVATION ★★★
Action als Krieger, Diebe und Magiers. Klingt gut.

17 Die Gilde 2

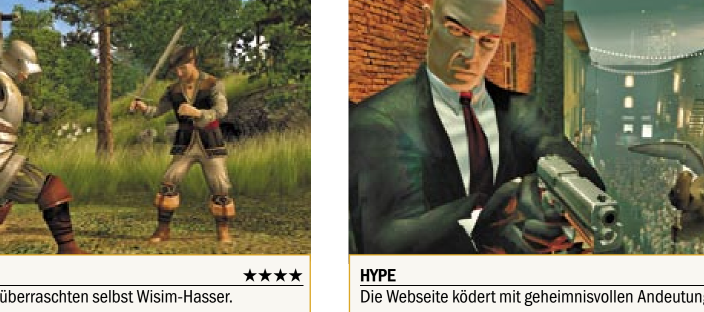
Wirtschaftssimulation, 4 Head Studios, 2. Quartal
Leben Sie ein virtuelles Leben im Mittelalter



HYPE ★★★★
Die ersten Bilder überraschten selbst Wisim-Hasser.
STUDIO/DESIGNER ★★★
Mit **Die Fugger** und **Gilde 1** bewies das Team sein Können.
TECHNIK ★★★★★
Die Gilde 2 verwendet die gleiche Engine wie **Gothic 3**.
SERIE/LIZENZ ★★
Die Gilde machte Wirtschaftssimulationen salonfähig.
INNOVATION ★★★★
Für die Charaktere gibt es nun echte Rollenspielelemente.

16 Hitman: Blood Money

Action-Adventure, IO Interactive, 4. Quartal
Sie spielen den Auftragskiller Nummer 47



HYPE ★★★★★
Die Webseite ködert mit geheimnisvollen Andeutungen.
STUDIO/DESIGNER ★★★★
Das Team steht seit Jahren für gute Actionkost aus Dänemark.
TECHNIK ★★★
Die Glacier-Engine ist gut, aber nicht mehr überragend.
SERIE/LIZENZ ★★★★
Nur wenige Spiele bekommen einen vierten Teil.
INNOVATION ★★★
Es lockt ein Einkaufssystem für Waffen und Gimmicks.

15 Neverwinter Nights 2

Rollenspiel, Obsidian Entertainment, 2. Quartal
Deftiges Dungeons & Dragons-Rollenspiel für Profis



HYPE ★★★★
Endlich wieder ein storylastiges Rollenspiel für D&D-Spieler.
STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Spätestens seit **Knights of the Old Republic 2** eine Bank.
TECHNIK ★★★
Aurora hat ausgedient, die neue Engine heißt Electron!
SERIE/LIZENZ ★★★★
Dank super Mehrspieler bei Rollenspielern sehr beliebt.
INNOVATION ★★★
Das Spiel orientiert sich an Klassikern wie **Baldur's Gate 2**.

14 World of Warcraft: Burning Crusade



Online-Rollenspiel, Blizzard Entertainment, 4.Quartal
Add-on zum erfolgreichsten Online-Rollenspiel

HYPE ★★★★★
Die mehr als vier Millionen Spieler würden für ein Add-on töten.
STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Blizzard ist ein Synonym für Genialität.
TECHNIK ★★★
Die Engine wirkt rein technisch gesehen bescheiden.
SERIE/LIZENZ ★★★★★
Die **Warcraft**-Reihe spielt seit 1994 in der Königsliga.
INNOVATION ★★
Das Add-on bietet zwei neue Rassen und Instanzen.

13 Tomb Raider Legend



Action-Adventure, Crystal Dynamics 1. Quartal
Archäologin Lara Croft wagt einen neuen Versuch

HYPE ★★★★★
Darauf wartet die Welt: Lara Croft versucht ein Comeback.
STUDIO/DESIGNER ★★★★
Lara-Erfinder Toby Gard ist wieder an Bord (siehe Seite 58).
TECHNIK ★★★★
Lara wirkt so menschlich und detailliert wie noch nie.
SERIE/LIZENZ ★★★★★
Die **Tomb Raider**-Serie ist seit einer Dekade eine Hausnummer.
INNOVATION ★★
Legend soll in erster Linie an **Tomb Raider 1** anknüpfen.



12 DTM Race Driver 3

Renn-Simulation, Codemasters, 24. Februar
Realistische PS-Action mit zahlreichen Rennklassen

HYPE ★★★★★
Dass Teil 3 auf eine seifenoperähnliche Hintergrund-story zu Gunsten von einem noch höheren Spielum-fang verzichtet, freut die Fans.

STUDIO/DESIGNER ★★★★
Das englische Entwickler-Team hat bereits mit den beiden ersten Teilen bewiesen, dass es sich mit Renn-spielen bestens auskennt.

TECHNIK ★★★★
Derart detaillierte Wagenmodelle bot bisher allenfalls **GT Legends**. Eine nagelneue Physik-Engine soll noch realistischere Karambolagen ermöglichen.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
Auch wenn DTM im Titel steht: Neben der „Deutschen Tourenwagen Meisterschaft" gibt es noch Unmengen an anderen Wettbewerben und lizenzierten Rennserien.

INNOVATION ★★
Der innovative, aber von den Fans wenig geliebte Story-Modus wurde abgeschafft. Dafür gibt es beim dritten Teil fast doppelt so viele Wettbewerbe und Rennserien.

11 Splinter Cell 4: Double Agent

Taktik-Shooter, Ubisoft Shanghai, Ende März
Sam Fisher in einem neuen Schleichabenteuer



HYPE ★★★★
Sam Fisher ist auf den ersten Screenshots im Knast zu sehen. Mittlerweile wissen wir, dass er als Doppel-agent agiert. Klingt interessant!

STUDIO/DESIGNER ★★★★
Schon bei **Pandora Tomorrow** setzte Ubisoft Shanghai den Geheimagenten eindrucksvoll in Szene. Beson-ders die Animationen sind Weltklasse.

TECHNIK ★★★★★
Dank Normal Mapping weisen die Gesichter noch mehr Konturen als im Vorgänger auf. Und der sah bereits hervorragend aus.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
Splinter Cell steht seit Jahren als Synonym für spannende Schleichabenteuer mit abgefahrenen Agentenspielzeugen.

INNOVATION ★★
Ubisoft verspricht ein nichtlineares Gameplay. Teil vier spielt nicht mehr ausschließlich in der Dunkelheit.



10 Alan Wake

Action-Adventure, Remedy, Ende des Jahres
Gruselabenteuer in einer amerikanischen Kleinstadt

HYPE ★★★★★
Bereits der erste Trailer sorgte kurz vor der E3 im Mai für Wirbel. Gar nicht mal, weil so viel zu sehen war, sondern weil die Atmosphäre so dicht erscheint.

STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Das finnische Studio Remedy Entertainment hat sich mit der **Max Payne**-Serie einen erstklassigen Ruf erar-beitet und setzte mit Bullet-Time und Story Akzente.

TECHNIK ★★★★★
Havok-Physik, Tag-Nacht-Wechsel, eine Spielwelt, die bereits jetzt zum Anbeißen aussieht: Wir gehen davon aus, dass das Gruselabenteuer Maßstäbe setzt.

SERIE/LIZENZ ★
Etwas Neues zu erschaffen ist Fluch und Segen gleich-zeitig. **Alan Wake** hat keine Vergangenheit und muss aus dem Stand durch Spielqualität überzeugen.

INNOVATION ★★★★
Der Mix entscheidet. Im Fall Alan Wake treffen Bewe-gungsfreiheit wie in **GTA**, eine Story wie von Howard P. Lovecraft und Action wie in **Max Payne 2** aufeinander.

9 Anno 1701

Aufbau-Strategie, Related Designs, 4. Quartal
Aufbau-Strategie im Zeitalter der Entdeckungen



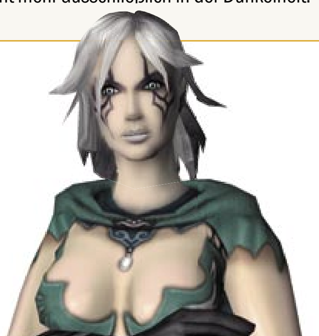
HYPE ★★★★
Ein ganzes Reich in Edeloptik aufbauen – das verspricht der Nachfolger von **Anno 1503**, das erfolg-reichste deutsche Spiel der vergangenen Jahre.

STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Die Strategieexperten von Sunflowers arbeiten mit Related Designs zusammen. Die sind bereits durch **No Man's Land** bekannt.

TECHNIK ★★★★
Die unglaubliche Detailfülle lässt Sie staunen. Die brandneue 3D-Engine verschafft das Gefühl, mitten in der Spielwelt zu sein.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
Das Stichwort **Anno** lässt Aufbau-Strategie-Fans vor Freude jauchzen und von florierenden virtuellen Städten träumen. Die Entwickler wollen das Genre weiterbringen.

INNOVATION ★★★
Anno 1701 soll auch weiterhin **Anno** bleiben, aber dieses Mal wirklich einen Mehrspielermodus spendiert bekommen und endlich in 3D erstrahlen.



8 Spellforce 2

Echtzeit-Strategiespiel, Phenomic, März
Die Geschichte im Fantasyland Eo geht weiter

HYPE ★★★
Phenomic veröffentlichte recht früh einige Bilder, bei der man sich fragen musste, ob die angestrebte Grafikqualität auch wirklich erreicht werden kann.

STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Die Entwickler entstammen quasi aus altem Program-mier-Adel und bescherten uns zum Teil etwa schon Klassiker wie **Die Siedler 3**.

TECHNIK ★★★★★
Eine eigene Grafik-Engine soll für Furore sorgen, vor allem die erreichte HDR-Optimierung für Ati- und Nvidia-Chipsätze dürfte die Spielergemeinde erfreuen.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
Spellforce 1 und seine beiden Add-ons bekamen durchweg sehr gute Noten. Vor allem die episch erzählte Geschichte sorgt für nötige Spieltiefe.

INNOVATION ★★★
Spellforce 2 konzentriert sich auf die Optimierung bestehender Spielelemente. Ansonsten bleibt es beim bewährten Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie.

7 Enemy Territory: Quake Wars

Multiplayer-Shooter, Splash Damage, 2. Quartal
Der Kampf gegen die Strogg als Mannschaftsspiel



HYPE ★★★
Im Wirbel um **Quake 4** (dt.) ging der Taktik-Bruder etwas unter. Wir rechnen aber damit, dass der viel ver-sprechende Shooter demnächst in Ihrer Gunst steigt.

STUDIO/DESIGNER ★★★
Enemy Territory: Quake Wars ist das erste große Projekt, an das sich das kleine Entwicklerstudio südöstlich von London wagt (siehe Seite 60).

TECHNIK ★★★★★
Die Zusammenarbeit mit id Software verschaffte den britischen Entwicklern Splash Damage die leistungs-starke **Doom 3**-Engine.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
Der Vorgänger, **Wolfenstein: Enemy Territory**, hat eine treue Fangemeinde. Das Hauptaugenmerk lag schon beim Vorgänger auf Teamplay und Klassen.

INNOVATION ★★★★★
Ein Novum fürs das Genre: Als Strogg oder Mensch dürfen Sie eine Basis aufbauen, Nachschub anfor-dern, Artillerie-Stellungen hin und her transportieren.

6 Half-Life 2: Aftermath

Ego-Shooter, Valve Software, März
Gordon Freeman im Kampf gegen die Außerirdischen



HYPE ★★★★★
Nach dem unbefriedigenden Ende von **Half-Life 2** wundert es uns nicht, dass Sie nach der Fortsetzung der Geschichte gieren.

STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Wer Valve nicht kennt, hat vermutlich lange kein Spiel installiert. Geht es um Action-Spiele, kommt man nicht um die Amerikaner herum.

TECHNIK ★★★★★
Die Source-Engine ist in vielerlei Hinsicht das Maß aller Dinge. Besonders, da fast keine andere Engine an dieses Gesamtpaket heranreicht.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
Nennen Sie uns die fünf bedeutendsten Ego-Shooter. Da ist garantiert ein **Half-Life**-Teil darunter. Gordon Freeman ist Kult!

INNOVATION ★★
Sie dürfen mit Detailverbesserungen rechnen, das Genre neu erfinden wird **Aftermath** nicht. Das ist nicht die Aufgabe eines Add-ons.

5 Unreal Tournament 2007

Multiplayer-Shooter, Epic Games, 2. Quartal
Rasantes Ballerspiel für Netzwerk-und Internetspieler

HYPE ★★★★★
Die Spielergemeinde huldigt im Internet immer noch dem Vorgänger **UT 2004**. Da sorgt allein die Ankündi-gung einer besseren Grafik für Aufruhr.

STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Die alten Hasen von Epic sind bereits seit vielen Jahren top. Im Mehrspieler-Geschäft reicht ihnen vom Prestige nur id Software das Wasser.

TECHNIK ★★★★★
Die Unreal Engine 3 ist eine der viel versprechendsten neuen Grafik-Engines: so detailliert sah noch kein Mehrspieler-Shooter aus. Physik: Havok-Technik.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
UT bedeutet für Action-Spieler soviel wie Angela Merkel für die CDU. Die Serie ist eine feste Größe und hat das Genre maßgeblich geprägt.

INNOVATION ★★
Mit dem neuen Hoverboard hängen Sie sich an Fahr-zeuge, der Buggy hat einen Selbstzerstörungsmecha-nismus und die Bots befehligen Sie per Headset.

4 Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2

Echtzeit-Strategiespiel, EA LA, 03.März
Mittelerde in einer ganz neu verfassten Geschichte



HYPE ★★★★★
Eine neue Geschichte um Saurons Feldzug im Norden Mittelerdes als Thema? Das kann doch nur spannend werden.

STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Das Entwicklerteam der **Command & Conquer**-Spiele-serie gehört wohl zu den routiniertesten Echtzeit-Stra-tegie-Profis der ganzen Branche.

TECHNIK ★★★★
Für den zweiten Teil ist die Sage-Engine von **C&C** kräftig aufgebohrt worden. Vor allem die dynamische Beleuchtung dürfte für noch mehr Atmosphäre sorgen.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
Spätestens seit der **Herr der Ringe**-Kinofilmtrilogie von Peter Jackson ist klar, dass der Name Mittelerde großartige Schlachtszenen garantiert.

INNOVATION ★★★
Am bewährten Grundprinzip wurde nicht viel geändert. Vielmehr sollen Schwachpunkte wie Basenbau ausge-merzt werden.

3 Gothic 3

Rollenspiel, Piranha Bytes, Anfang des Jahres
Dritter Teil der erfolgreichen Rollenspielserie



HYPE ★★★★★
Als die ersten Bilder zu **Gothic 3** auftauchten, war es um die Spieler geschehen: So eine Grafik hätte man einem deutschen Rollenspiel wohl nicht zugetraut.

STUDIO/DESIGNER ★★★★★
International ist Piranha Bytes zwar noch nicht in aller Munde, doch in Deutschland brachten sie es zu Ruhm: **Gothic 2** war ein echter Verkaufserfolg.

TECHNIK ★★★★
Technisch ist **Gothic 3** ein Mix aus lizenzierten Engines (Gamebryo, Emotion FX) und eigener Entwicklung. Das Resultat sieht fantastisch aus.

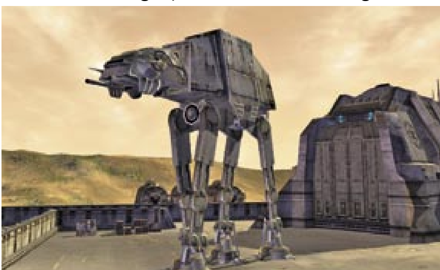
SERIE/LIZENZ ★★★★★
Es gibt keine andere Rollenspiel-Reihe, die in Deutsch-land bekannter und beliebter ist als die von **Gothic**. Obwohl die Serie mit Bugs zu kämpfen hatte.

INNOVATION ★★★
Das Spiel hält sich an seine traditionsreichen Vorgän-ger: Ruppiger Held wandert durch ein Fantasy-Reich in dem diverse Gruppen gegeneinander arbeiten.

2 Star Wars: Empire At War

Echtzeit-Strategiespiel, Petroglyph, 10.Februar
Innovatives Strategiespiel mit Star-Wars-Feeling





HYPE ★★★★★
Eine gaffende Redakteursmeute, der der Geifer aus dem Mund läuft, ist Beweis genug: **Empire at War** hat das besondere **Star Wars**-Feeling.

STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Lucas Arts arbeitet mit dem neu gegründeten Studio Petroglyph zusammen. Hier finden sich ehemalige **Command & Conquer**-Entwickler von Westwood.

TECHNIK ★★★
Ansehnlich, aber die vom Entwicklerstudios Petroglyph entwickelte 3D-Engine bietet nicht die Bildgewalt eines **Earth 2160** oder **Age of Empires 3**.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
Prinzipiell sind **Star Wars**-Lizenzen eine Erlaubnis zum Gelddrucken. Selbst mäßige **Krieg der Sterne**-Spiele verkaufen sich aufgrund der großen Fanbasis gut.

INNOVATION ★★★★
Raumschlachten und Bodenkämpfe: Es existiert bislang noch kein Spiel, bei dem beides derart mitein-ander verzahnt geboten wird.



1 The Elder Scrolls 4: Oblivion

Rollenspiel, Bethesda Softworks, 1. Quartal
Episches Rollenspiel mit offenem Spiel-Design

HYPE ★★★★★
Die Entwickler haben sich mehr vorgenommen als alle anderen: Sie wollen eine richtige Welt erschaffen, in der alles von allem abhängig ist.

STUDIO/DESIGNER ★★★★★
Bethesda haben mit **Morrowind** demonstriert, dass sie einen Sinn fürs Epische und für spielerische Freiheit haben.

TECHNIK ★★★★★
Oblivion nutzt die Gamebryo-Engine, in der auch Ha-vok-Physik zum Einsatz kommt. Zudem unterstützt die Technik Beleuchtung wie in **Half-Life 2: Lost Coast**.

SERIE/LIZENZ ★★★★★
The Elder Scrolls ist Rollenspielern seit 1993 ein Begriff. Seitdem hat sich jeder Ableger spielerisch gesteigert: Es folgten **Daggerfall** und **Morrowind**.

INNOVATION ★★★★
So lebendig wirkende Nichtspielercharaktere finden sich selten: etwa Diebe, die Hunger verspüren und selbstständig versuchen, andere Figuren zu bestehlen.

Spellforce 2

Shadow Wars | Bald ist die Zeit reif für neue Heldentaten im Fantasyreich Eo. Wie weit das Projekt gediehen ist, erfahren Sie in unserem Report.

Auf DVD

Großes Spellforce-2-Video-Special auf DVD, aufgeteilt in die Clips:

- Studioeindrücke und Interview
- Zwischensequenzen
- Zeit für Helden
- Ausrüstung und Spielbedienung
- Basen bauen und Schlachten schlagen
- Grafik und Technik

Montag, 5. Dezember 2005, 6:45 Uhr – ein dreiköpfiges PC-Games-Team macht sich auf den Weg nach Ingelheim am Rhein. Nicht etwa, um dort einer Weinprobe beizuwohnen, nein, das Entwicklerteam Phenomic Game Development öffnete uns zur Vorweihnachtsbescherung seine Pforten, um einen ausführlichen Blick auf **Spellforce 2** zu gewähren. Der Titel befindet sich nach Auskunft von Projektmanager Martin Löhlein kurz vor dem Beta-Status. Grund genug für uns, den aktuellen Entwicklungsstand auszuloten. Ob sich das Ergebnis sehen lassen kann? In einem extra großen Videobeitrag auf unserer DVD können Sie sich selbst von der Qualität des für das kommende Frühjahr angekündigten Spiels überzeugen. Hinweise in diesen Zeilen weisen auf entsprechende Videoclips auf der DVD hin. Da lernen die Informationen quasi das Laufen ...

Rollenspiel oder Echtzeit-Strategie?

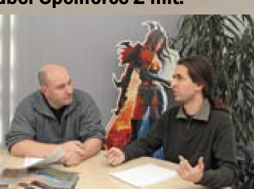
Spellforce 2 bleibt der Linie des Vorgängers treu. Die Einzelspielerkampagne und der Koop-Modus bieten den bekannten Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie. Allerdings sind die Übergänge diesmal fließender. In **Spellforce 1** war der jeweilige Anteil meistens von der jeweiligen Karte abhängig, besonders im Koop-Modus. Jetzt gibt es auch innerhalb einer Karte deutlich mehr Verschmelzungen. So zerstören Sie beispielsweise in einer Mission auf einer riesigen Karte ein feindliches Bollwerk. Wer will, kann sich hier in einer großen Materialschlacht Stück für Stück in die feindliche Basis hineingraben. Alternativ besteht die Möglichkeit, mit den Helden Nebenquests zu lösen, die einen geheimen Zugang hinter die feindlichen Linien freischalten. Dadurch ist der Spieler in der Lage, mit seiner Party wichtige Nachschubpunkte des Gegners auszuschalten. Dann ist es für die eigene Armee leichter, gegen das Bollwerk vorzugehen.

Wir sind Helden

Die Heldengruppe und der Teamgedanke rücken bei **Spellforce 2** viel stärker in den spielerischen Vordergrund. Die Runenkrieger in **Spellforce 1** erfüllten zwar ihre Spielfunktion, richtige Charaktere, die einem ans Herz wachsen, waren es jedoch nicht. Sobald man bessere Kämpfer gefunden

Machen Sie mit!

Teilen Sie uns Ihre Meinung über Spellforce 2 mit.



PC Games gibt Ihnen die Gelegenheit, sich am Feinschliff von **Spellforce 2** zu beteiligen. Teilen Sie uns Ihre Meinung zu verschiedenen Aspekten des Spiels mit. Wenn Sie diesen Artikel gelesen und die Videobeiträge angeschaut haben, möchten wir Sie bitten, an unserer Umfrage auf www.pcgames.de teilzunehmen. Wir sammeln Ihre Antworten und konfrontieren die Entwickler (Projektmanager Martin Löhlein, rechts im Bild) mit den Ergebnissen.



ABGEBLITZT Die überarbeiteten Zaubereffekte in **Spellforce 2** machen eine Menge her.



DIALOG In den Zwischensequenzen mit Spielgrafik kommen hübsche Animationen zum Einsatz, die die Figuren lebendiger machen.

DAS BÖSE ERWACHT

Natürlich gehören zu einer neuen Geschichte auch neue Bösewichter. Die finsteren Einheiten der Schatten strotzen nur so vor Furcht einflößenden Rüstungen und Waffen. Selbst deren Reittiere sind mit detaillierten Rüstungsteilen versehen.



hatte, wanderten die alten Heldenrunen über den Ladentisch des nächstbesten Händlers. In **Spellforce 2** dagegen führen Sie eine feste Partygruppe durch die gesamte Kampagne und die Figuren sind wesentlich stärker in die Hintergrundgeschichte eingebunden. **Spellforce**-Veteranen erinnern sich mit Sicherheit noch an die KI-Begleiter namens Leah und Grim aus dem Add-on **Breath of Winter**. Das Pärchen sorgte für Frust, da es ungestüm auf jeden Feind zulief und dadurch taktische Entscheidungen unmöglich machte. Phenomic hat daraus gelernt – auch in **Spellforce 2** gibt es Begleiter, die sich diesmal allerdings genau wie Helden oder übrige Einheiten steuern lassen. Und diese Begleiter sind nicht mehr unsterblich. Die Helden und der Avatar lassen sich jedoch wiederbeleben. Sobald ein Recke im Kampf fällt, hat der Spieler ein Zeitfenster von etwa drei Minuten zur Verfügung, in dem er den Leichnam neues Leben einhauchen kann. Diese Fähigkeit ist nicht nur Heilern vorbehalten: Alle Helden und Ihr Avatar verfügen über diese Spezialfähigkeit. Wer es nicht in der angegebenen Zeit schafft, den Charakter zurückzuholen, verliert die Figur. Ob jeder Verlust von Helden und Begleitern automatisch zur Missionsniederlage führt, steht noch nicht endgültig fest. Allerdings gibt es schon Missionen in denen das so konzipiert ist, verrät uns Projektmanager Martin Löhlein. Der Spieler sollte daher also immer schön auf die Gesundheit seiner wackeren Heldenschar achten.

(Videoclip: Zeit für Helden)

INTERVIEW MIT ARNE OEHME

„Auch Neueinsteiger finden sich in Eo zurecht."



ARNE OEHME ist Storyautor und Missionsdesigner.

PC Games: Wie lässt sich die Hintergrundgeschichte von **Spellforce 2** zeitlich einordnen?

Oehme: „Die Story schließt nicht direkt an die Geschehnisse des zweiten Add-ons **Shadow of the Phoenix** an. Es liegen etliche Jahre dazwischen und es gibt auch keine Runenmagie und funktionierenden Heldenportale mehr. Damit erklären sich auch das neu entworfene Heldensystem und die neue Form der Einheitenrekrutierung."

PC Games: Die Story in der Welt Eo hat epischen Charakter, der aus dem Vorgänger und den zwei Add-ons resultiert. Wie vermittelt ihr das jetzt Neueinsteigern?

Oehme: (grinst) „Wir waren uns dessen natürlich bewusst und nutzen daher an verschiedenen Stellen Zwischensequenzen, in denen der Spieler Geschehnisse aus der Vergangenheit Eos erfährt, um die Welt zu verstehen. Erfahrene Spieler treffen vielleicht hin und wieder auf bekannte Gesichter."

PC Games: Wer ist eigentlich der Erfinder der Spielwelt Eo? Die Grundzüge erinnern stark an den Aufbau eines klassischen Pen&Paper-Rollenspiels.

Oehme: „Die Spielweltidee stammt zunächst aus meiner Feder. Als eingefleischter Rollenspieler lag es mir nahe, die Welt von **Spellforce** auf einer quasi Papier-und-Bleistift-Plattform auszuarbeiten. Das erklärt auch die Inselstruktur. Die hat den Vorteil, so eine Welt beliebig ausbauen zu können."

PC Games: Wie habt ihr das Reisesystem verbessert?

Oehme: „Es gibt jetzt auf jeder Karte mehrere, unzerstörbare Reisesteine. Sobald der Spieler einen solchen Stein aktiviert, ist dieser in einer aufrufbaren Weltkarte eingetragen, von der aus man sein Reiseziel auswählt."

PC Games: Könntest du dir vorstellen, die **Spellforce**-Welt in einem Multiplayer-Online-Rollenspiel wie **World of Warcraft** umzusetzen?

Oehme: (lacht) „Das ist natürlich eine interessante Idee – sicher gäbe der epische Hintergrund von **Spellforce** genug Raum für so ein Projekt, obwohl man da sagen muss, dass im Rollenspielgenre eine ganz andere Konkurrenz herrscht. Ich denke, mit unserer Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie besetzen wir eine ganz gute Position."

Kleider machen Leute

Damit sich die Spieler so richtig mit ihren Figuren identifizieren können, wurde die Anzahl an Rüstungen und Waffen quantitativ und vor allem qualitativ deutlich nach oben geschraubt. Für Männlein und Weiblein unter der Heldenschar stehen allein je 30 unterschiedliche Kopfmodelle zur Verfügung. Das Gleiche gilt für die übrigen Körperteilmodelle, sodass sich derzeit insgesamt über 60 einzigartige Heldenfiguren ergeben, für die es noch mal abwechslungsreiche Farbvarianten bei den Texturen gibt. Von der einfachen leichten Bauernkleidung bis zur mächtigen schweren Kriegsrüstung ist alles dabei. Gerade beim Online-Spiel soll das für Freude und Abwechslung sorgen, sahen doch bislang die Helden-Teams der einzelnen Spieler oft sehr ähnlich aus.

(Videoclip: Ausrüstung und Spielbedienung)

Bewegungsspiel

Den Animationsgrafikern bei Phenomic über die Schulter zu schauen, ist schon ein Erlebnis – die einzelnen Bewegungen der Spielfiguren wirken sehr flüssig und aufeinander abgestimmt. Artdirektor Sven Liebich erläutert uns das eindrucksvoll am Beispiel einer Kavallerieeinheit. Die beginnt zunächst mit einer Trab-Animation und wechselt dann ganz geschmeidig in einen flotten Galopp. So wirken alle Bewegungen der Figuren sehr harmonisch. Mit der Technik von **Spellforce 1** wäre das noch nicht möglich gewesen. Inzwischen existieren jede Menge individuelle Animationen für die Helden, die auf die jeweilige Waffe abgestimmt sind: Trägt ein Kämpfer etwa eine Zweihandwaffe, ist dies anders animiert als beim Einsatz einer Einhandwaffe.

(Videoclip: Zwischensequenzen)

Beute machen

Das neue Loot-System ist charakterfreundlicher geworden. Da die Heldenschar von Anfang an mit von der Partie ist, lässt sich zumindest für den Spielanfang eher voraussagen, welche möglichen Heldentypen bei den

PC Games vor Ort in Ingelheim am Rhein

Ein besonderer Tag im Adventskalender der PC-Games-Redaktion. Entwickler Phenomic öffnet das Türchen, um Spellforce 2 zu präsentieren.



Projektmanager Martin Löhlein (rechts) erklärt PC-Games-Redakteur Stefan Weiss Neuerungen zu **Spellforce 2**.

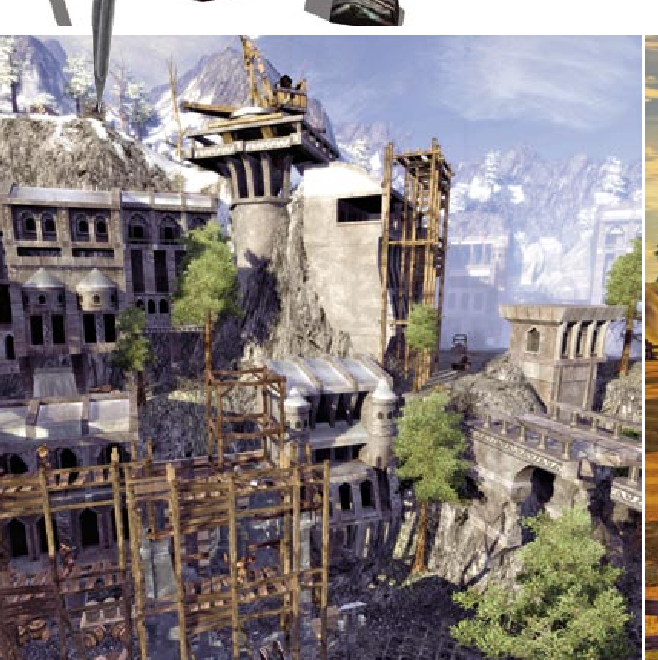
Spieldesigner Volker Wertich nimmt sich viel Zeit, unsere Fragen zu beantworten.



Artdirektor Sven Liebich erläutert uns ausführlich die Änderungen im Grafikbereich von **Spellforce 2**. Auf den beiden Monitoren ist die aktuelle Texturpalette zu sehen.



Drehpause für unseren Kameramann Michael Neubig (g. r.), die er für ein Spielchen mit einem Phenomic-Mitarbeiter nutzt.

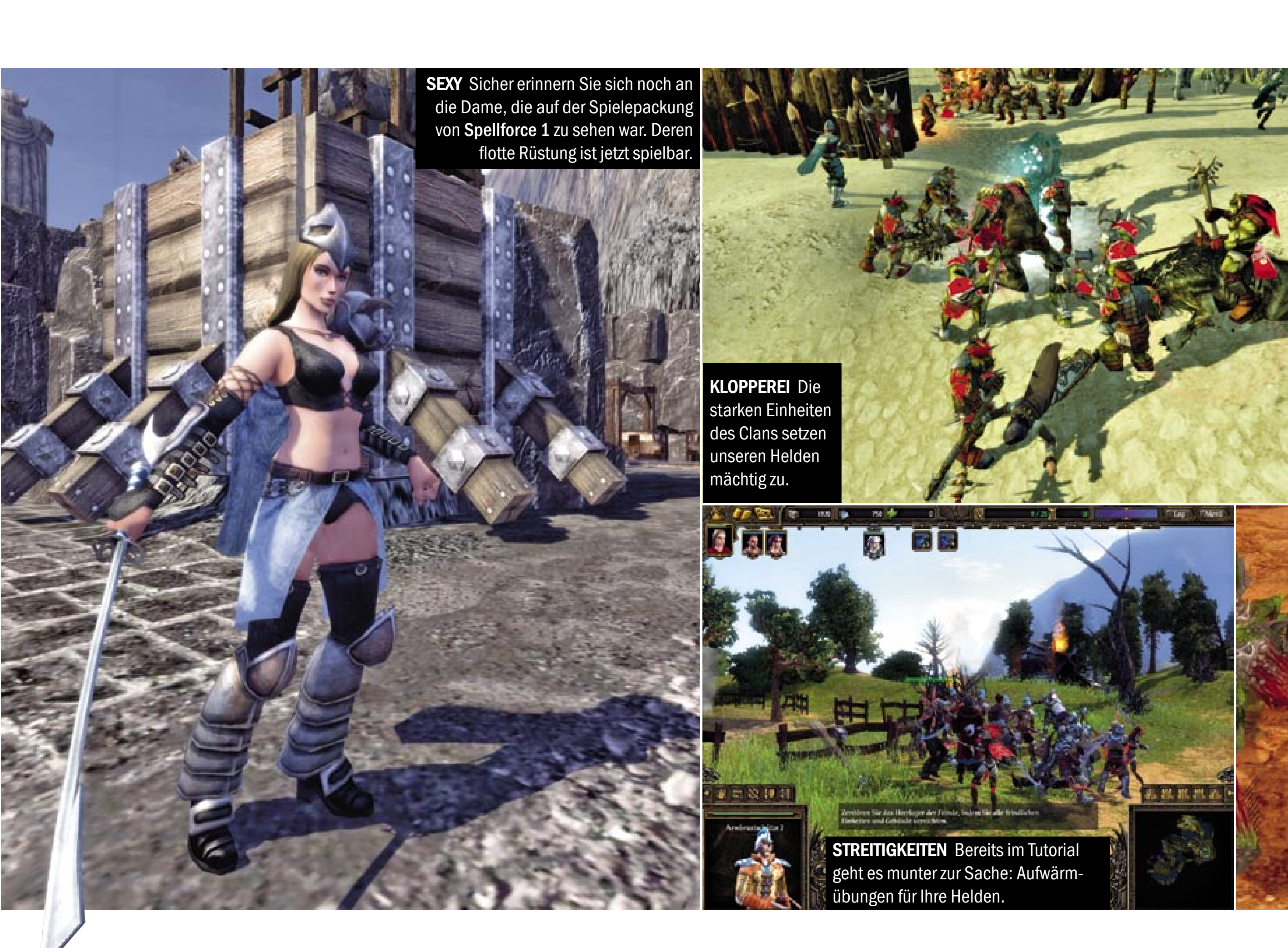


IMPOSANT Beim Anblick der Zwergenstadt kommt Entzücken auf. Phenomic legt viel Wert auf ausgetüftelte Architekturen im Spiel.



LANDAUSFLUG Schön in Szene gesetzt ist das neu eingeführte Lehen, das der Spieler im Laufe der Kampagne zur Verfügung gestellt bekommt und das sich sogar weiter ausbauen lässt.

REDSELIG Natürlich treffen Ihre Charaktere auch wieder auf Händler, um die erbeuteten Gegenstände in klingende Münze zu verwandeln.



SEXY Sicher erinnern Sie sich noch an die Dame, die auf der Spielepackung von **Spellforce 1** zu sehen war. Deren flotte Rüstung ist jetzt spielbar.

KLOPPEREI Die starken Einheiten des Clans setzen unseren Helden mächtig zu.

STREITIGKEITEN Bereits im Tutorial geht es munter zur Sache: Aufwärmübungen für Ihre Helden.



GLANZLICHT Vor allem in der Nahansicht profitieren die Figuren von der neuen Grafik-Engine.

PFUI, SPINNE Auch die Creeps auf den Karten sind heuer viel detaillierter dargestellt.



FEURIG Beim Anblick des Ork-Titans kommen Erinnerungen an den Balrog aus **Mittelerde** auf.

IINTERVIEW MIT MARTIN LÖHLEIN

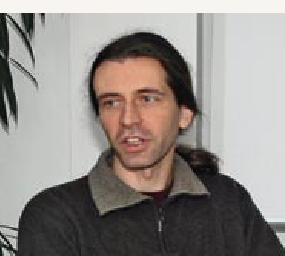
„Mein persönlicher Favorit ist die Rollenspielperspektive."

PC Games: Die Online-Performance des Vorgängers krankte ja etwas. Woran lag das und wie habt ihr das jetzt verbessert?

Löhlein: „Für **Spellforce 2** haben wir unseren Netzwerkcode noch mal komplett auseinander genommen und sind dabei über einen Fehler aus den Anfangstagen unserer Firma gestolpert. Dieser Fehler war nie wirklich zu greifen gewesen, war aber für einige Performance-Einbußen verantwortlich. Nun ist alles komplett überarbeitet."

PC Games: Wie viele Teilnehmer und welchen Zeitraum plant ihr für den Beta-Test derzeit ein?

Löhlein: „Im Augenblick rechnen wir für die Testphase mit rund 1.000 Teilnehmern. Der Beta-Test umfasst dabei zunächst lediglich den Deathmatch-Modus. Jeder Teilnehmer spielt quasi mit einer **Spellforce 2**-Light-Version. Wir wollen damit hauptsächlich das Balancing und die Spielbarkeit der Karten optimieren. Wir planen, den Beta-Test bis zum Release weiterlaufen zu lassen."



MARTIN LÖHLEIN ist Projektmanager bei Phenomic.

PC Games: Wie garantiert ihr den Fans ein möglichst fehlerfreies Spiel?

Löhlein: „Wir haben dafür unsere QA-Abteilung auf 15 Mitarbeiter aufgestockt. Aber das sind nur die Tester bei uns im Haus. Dazu kommen noch die QA-Teams auf Seiten von Jowood und Deep Silver sowie externe QA-Dienstleister."

PC Games: Wie spielst du **Spellforce 2** am liebsten? Aus der Rollenspiel- oder Echtzeit-Strategie-Ansicht?

Löhlein: „Mein klarer Favorit ist die überarbeitete Rollenspielperspektive. Als Spieler hast du damit ein viel intensiveres Spielerlebnis, bist mittendrin im Geschehen und siehst alle Details der Heldenfiguren und die diversen Effekte viel besser."

Spielern vorkommen können. Dementsprechend lassen sich die Ausrüstungsvarianten besser bestimmen. Sammelwütige Spieler kommen diesmal in den Genuss von deutlich mehr Set-Gegenständen. Dabei nutzt **Spellforce 2** ein ähnliches Generierungssystem wie **Diablo 2**, sprich: Eine Präfix-Suffix-Struktur ermöglicht eine Vielzahl von Kombinationsmöglichkeiten, was die Boni einer Waffe oder Rüstung angeht. So ist es viel unwahrscheinlicher, dass zwei Spieler den gleichen Gegenstand mit identischen Werten besitzen.

Aufs Wort gehorchen

Die Mausführung und die Benutzeroberfläche wurden stark überarbeitet. Die Schaltfläche für untätige Arbeiter ist nicht mehr an der oberen rechten Bildschirmecke verankert, sondern nahe am Baumenü platziert. Neu hinzugekommen sind Befehls-Schaltflächen, mit denen Sie zum Beispiel Ihren Einheiten und Helden Befehle wie Folgen, Position halten, Patrouillieren und Aufklären zuweisen. Das funktioniert nun auch in der Verfolgerperspektive. Oberhalb der Minimap gibt es eine weitere neue Schaltflächenleiste, über die Sie direkten Zugriff auf Produktionsgebäude erhalten. Dies entspricht der Funktion der Schaltfläche „Runenmonument" aus dem Vorgänger, sodass Sie auch weiterhin bequem mit Ihren Helden oder Ihrer Armee an der Front bleiben und Nachschub produzieren können. Wenn Sie blitzschnell alle Ihre Helden und den Avatar auswählen möchten, machen Sie einen Doppelklick auf das Charakterporträt Ihrer Spielfigur. Eine Mehrfachbelegung für Ihre Einheiten in verschiedenen Gruppen ist nicht mehr möglich. Eine nützliche Neuerung stellt die Schaltfläche „Helden herbeirufen" dar. Egal, wo und wie Ihre Figuren auf der Karte verteilt sind, ein Mausklick führt die Party wieder zusammen.

Das neue Skill-System

Im Vorfeld wurde ja schon viel über das neue Fertigkeitensystem und den Charakterausbau gemunkelt – PC Games durfte vor Ort Details anschauen. Als uns Spieldesigner Volker Wertich die Menüfenster erklärt, fällt sofort auf: Alle Helden lassen sich individuell weiterentwickeln. Der Fertigkeitenbaum gliedert sich dabei in die zwei Hauptstränge Kampf und Magie. Jeder Strang verzweigt sich dann in mehrere Stufen, in denen die stärkeren Zaubersprüche und Eigenschaften lagern. Mit jedem Levelaufstieg bekommt der Held nun einen Punkt, den er dann nach Belieben verteilen kann. Dadurch schaltet er nach und nach die neuen Fertigkeiten frei. Bereits erlerntes Wissen wird alle drei Levelstufen aufgewertet, sodass etwa aus einem anfänglichen kleinen Feuerzauber im hohen Levelbereich ein brennendes Inferno entsteht. Apropos Level – Avatar und Helden können bis zur Maximalstufe 30 hochgepowert werden. Ein Vorteil des neuen Systems besteht zum Beispiel darin, dass der Spieler nicht mehr umständlich Zaubersprüche finden oder kaufen muss. Auch lassen Sich Helden jetzt mit Zauberstäben ausrüsten, sodass Auto-Casts möglich sind. Darüber hinaus können Sie noch drei weitere Zauber ins Heldengedächtnis legen, beim Avatar sind es sogar acht.

Hollywoodreif

Im Spiel benutzt Phenomic Zwischensequenzen mit einer Ingame-Grafik. Die speziellen Gesichtsanimationen und eine integrierte Spezial-Software sorgen dafür, dass die Dialoge möglichst lippensynchron dargestellt sind. Die Charaktere ziehen dabei sogar die Augenbrauen zusammen und verfügen über jede Menge Extra-Animationen, um Gefühle besser auszudrücken oder Gesten darzustellen. Neu: Die Zwischensequenzen können Sie mit der Leertaste überspringen. Außerdem gibt es Einstellungen, in

INTERVIEW MIT SVEN LIEBICH

„Die hässlichen Hula-Hoop-Ringe gibt es nicht mehr."

PC Games: Entwickelt ihr eigentlich die Rendersequenz-Videos für Intro und Extro mit eueren eigenen Grafikern im Haus?

Liebich: „Nein, da greifen wir bei **Spellforce 2** auf ein externes Animationsstudio namens Metricminds in Frankfurt am Main zurück."

PC Games: Wie ist aus deiner Sicht bei modernen Spielen die Gewichtung zwischen Grafikentwicklung und Code-Programmierung?

Liebich: „Bei einem Projekt wie **Spellforce 2** geht der Trend eindeutig in Richtung Grafik. Wir haben jetzt zum Beispiel rund 30 interne und externe Mitarbeiter, die sich ausschließlich um grafische Elemente des Spiels kümmern."

PC Games: Was zeichnet die Figurenmodelle in **Spellforce 2** aus?



SVEN LIEBICH ist Artdirektor von **Spellforce 2**.

Liebich: „Wir haben die Polygonzahl der Figuren enorm hochgeschraubt. Schon der einfache Arbeiter besteht aus mehr als 1.000 Polygonen. Dabei haben wir darauf geachtet, Details wie Handschuhe oder Stiefelumschläge als echte 3D-Objekte zu modellieren. Dazu kommt eine etwas überproportionale Darstellung solcher Details oder auch Körperextremitäten. Damit erreichen wir auch bei weit entferntem Zoom einen recht plastischen Eindruck."

PC Games: Die Gebäudeplatzierung im unebenen Gelände sah bei **Spellforce 1** nicht immer ganz gelungen aus. Konntet ihr das verbessern?

Liebich: „Ja wir arbeiten jetzt mit einer verbesserten Platzierungsmethode, bei der wir zum Beispiel das Gelände einebnen, sodass Gebäude sauber auf der Bodentextur dastehen. In diesem Zusammenhang haben wir auch gleich die hässlichen Hula-Hoop-Ringe des Vorgängers entfernt, die unter den Gebäuden zu sehen waren, wenn man sie mit der Maus ausgewählt hat."

BILDGEWALTIG Sobald die Titanen den Kampfplatz betreten, vergisst man fast, vor lauter Staunen weiterzuspielen. Die Figuren sehen einfach klasse aus.

Das neue Fertigkeiten-System

Spellforce 2 bietet jetzt eine individuellere Charakterentwicklung und eine erweiterte Zauberbuchfunktion für alle Heldenfiguren.



INFORMATIV Im neuen Fertigkeitenbaum (1) finden Sie sich schnell zurecht. Tool-Tipps (2) zeigen dem Spieler außerdem alle wichtigen Daten.



AUFGERÄUMT Helden haben nun ein editierbares Zauberbuch (1) und können sich maximal drei Sprüche im Zaubergedächtnis „einprägen“ (2).

denen ein Dialog zwischen den Charakteren zwar noch läuft, Sie aber bereits Ihre Einheiten bewegen und steuern können.

Jetzt wird gebaut

Da **Spellforce 2** ja keine Runenmagie mehr besitzt, musste ein komplett überarbeiteter Aufbauteil her. Das Spiel orientiert sich jetzt mehr an RTS-Standards – so gibt es jetzt beispielsweise nur noch die drei Rohstoffe Stein, Silbererz und Lenya. Arbeiter produziert der Spieler im Haupthaus, dabei haben Sie die Möglichkeit, sofort rohstoffbezogene Sammler auszubilden. Sind diese fertig, suchen sie in einem fest definierten Umkreis automatisch nach der entsprechenden Rohstoffquelle. Arbeiter sind nicht mehr umsonst zu haben, sondern kosten Rohstoffe. Mit jedem Arbeiter steigt der Preis, sodass der Spieler hier strategischer planen muss. Viele Gebäude können jetzt mit Updates versehen werden, um Verbesserungen freizuschalten. **(Videoclip: Basen bauen und Schlachten schlagen)**

Der Grafik-Titan

Als die ersten Screenshots von **Spellforce 2** durch die Medien gingen, waren wir skeptisch, ob die angestrebte Grafikqualität wirklich erreicht werden kann. Doch schon die ersten Monitorbilder, die uns Artdirektor Sven Liebich bei unserem Studiobesuch vorführt, sorgen bei uns für uneingeschränkte Begeisterung. Grafisch hat **Spellforce 2** in den letzten drei Monaten noch einmal einen großen Fortschritt gemacht, verkündet Projektmanager Martin Löhlein froh und stolz. Die aktuelle Version zeigt, dass die gesteckten Ziele sogar noch übertroffen wurden. Phenomic hat dabei Abschied von der KRASS-Engine des Vorgängers genommen und viel Zeit in die Entwicklung eines eigenen Grafik-Arbeitspferdes gesteckt. Eine Optimierung für den Einsatz von High-Dynamic-Range-Effekten (HDR) sorgt dafür, dass sich Glanzeffekte dezent und subtil einsetzen lassen. Gerade bei metallischen Oberflächen wie beispielsweise Rüstungen entstehen dadurch sehr plastisch wirkende Modelle.

Volle Unterstützung

Ati-Kartenbesitzer dürfen aufatmen, da die Grafik-Engine sowohl Nvidia- als auch Radeon-Chips in Sachen HDR-Technik unterstützt. Wer über eine aktuelle Grafikkarte mit 256 Megabyte RAM Videospeicher verfügt, erfährt auch kaum spürbare Einbußen in der Performance, wenn HDR-Effekte aktiviert sind, versichert uns Martin Löhlein. Insgesamt fordert das Spiel ohnehin mehr die Grafikkartenleistung, um die CPU zu entlasten. Besitzer älterer Karten deaktivieren zwar besser etliche Effekte, dürfen aber ab einer Geforce 4 Ti mit einer ordentlichen Performance rechnen, verspricht Projekmanager Löhlein. **Spellforce 2** ist außerdem eines der ersten Spiele, das Zweikernprozessoren sinnvoll unterstützt. So kann beispielsweise die komplette Wegfindung vom zweiten Prozessor berechnet werden.

Es werde Licht

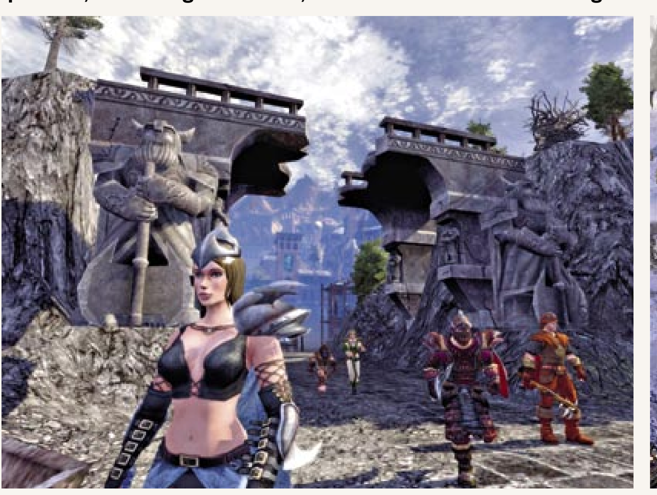
Bei der Beleuchtung haben sich die Grafiker besonders ausgetobt, um für eine bestmögliche Atmosphäre zu sorgen. Dazu zählt beispielsweise das so genannte Hemisphere Lighting: Bei dieser Technik werden Objekte von unten angestrahlt, was zu wunderschönen Reflexionen an den Figuren und Gebäuden führt. Um die Performance auf einem hohen Niveau zu halten, verzichtet auch **Spellforce 2** auf Bump-Mapping, dafür steckte Phenomic mehr Entwicklungszeit in die Anwendung von sehr detailliertem Specular-Mapping, was besonders bei den Ausrüstungsgegenständen sichtbar wird. Sehr schön: Waren zuvor beispielsweise Schatten in Wandnischen oder Umhangfalten lediglich auf die Textur „gemalt“, werden diese jetzt von der Textur getrennt gespeichert und als zusätzliche Information korrekt in die Beleuchtungsformel eingesetzt.

Voll animiert

Um möglichst flüssige Bewegungsabläufe für die Helden und Einheiten zu erzielen, setzt Phenomic ausschließlich auf Keyframe-Animationen. Artdirektor Sven Liebich erklärt dazu, dass sich mit dieser Einzelbildberechnung harmonische Animationsschleifen, zum Beispiel für das Gehen, Laufen oder den Galopp erzeugen lassen. Waren in **Spellforce 1** die Wechsel zwischen verschiedenen Anmiationen noch abrupt und dadurch nicht sehr schön anzuschauen, benutzt **Spellforce 2: Shadow Wars** weiche Übergänge (so genannte Transitions). Trotz des hohen grafischen Anspruchs geht Phenomic bei der Mindestkonfiguration von folgender Spezifikation aus: 1,5 GHz Rechner mit 512 MByte RAM Arbeitsspeicher und mindestens einer Grafikkarte des Kalibers Geforce 4 Ti. **(Videoclip: Grafik und Technik)**

Spellforce 2 im Vergleich mit Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2

Spellforce 2 erscheint ziemlich zeitgleich mit EA's Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2. Wir zählen Ihnen die wichtigsten Kriterien beider Spiele auf, damit Sie genau wissen, welchen Titel der Osterhase bringen soll und welchen Sie sich selber kaufen.



Spellforce 2: Shadow Wars

Die Story
Fantasy-Reiche sind einfach nicht für dauerhafte Friedenszeiten geschaffen – die finstere Macht der Schatten kriecht durch das Land Eo. Die verzweifelten Dunkelelfen nehmen daher Kontakt mit dem blutsverwandten Kriegervolk der Shaikan auf und Sie kommen als Avatar ins Spiel.

Spielinhalte
- Einzelspielerkampagne mit 20 Karten
- Drei Spielfraktionen mit je drei Rassen
- Pro Fraktion 13 unterschiedliche Truppentypen (Land- und Luft-Einheiten)
- Jede Rasse verfügt über den Titan als „Supereinheit“
- Questbasiertes Spielsystem mit Haupt- und Nebenaufgaben
- Koop-Modus für bis zu drei Spieler im Netzwerk/Online mit eigener Kampagne
- Deathmatch/Team-Deathmatch-Partien mit bis zu acht Mitspielern
- 41 Spielkarten umfassen Koop- und Deathmatch-Modus zusammen

Helden
Avatar und Heldenfiguren lassen sich alle individuell weiterentwickeln und ausrüsten. Dabei lernen Sie neue Zaubersprüche und Fertigkeiten.

Schwerpunkt
Rollenspiel- und Strategieteil halten sich die Waage.



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2

Die Story
Angesiedelt in den bekannten Ringkriegen des dritten Zeitalters, dreht sich die Hintergrundgeschichte thematisch um Saurons Schlachtzug im Norden Mittelerdes gegen eine Allianz aus Zwergen und Elben. Dabei kann der Spieler beide Seiten in zwei unterschiedlichen Kampagnen erleben.

Spielinhalte
- Zwei Kampagnen mit mindestens je 15 Missionen
- Rundenbasierter Ringkrieg-Modus, bei dem die „Living-Map“ als strategische Grundlage im Stile eines **Rome: Total War** dient
- Zwei Fraktionen mit je drei Rassen (Land-, Luft- und See-Einheiten)
- Koop-Modus geplant für große Schlachten im Team
- Online-Rangliste mit Ladder-System
- Deathmatch/Team-Deathmatch-Partien mit bis zu acht Mitspielern im Netzwerk und online möglich

Helden
Die Helden übernehmen die Funktion von Spezialeinheiten. Darüber hinaus kann der Spieler einen Avatar erstellen, den er ausrüsten und weiterentwickeln kann.

Schwerpunkt
Taktische Schlachten und Festungsbasenbau stehen im Vordergund.

STEFAN WEISS



Die uns gezeigte Version ist sehr weit fortgeschritten. Die Einzelspielerkampagne ist im Prinzip fertig, alle Missionen, Quests und Zwischensequenzen sind „im Kasten“. Die Grafik hat mich förmlich umkippen lassen und die vielen Verbesserungen versprechen einen absoluten Spielekracher. Daumen hoch!

Entwickler: Phenomic
Anbieter: Deep Silver/Jowood
Termin: März 2006

Star Wars: Empire at War

VIDEO AUF DVD

Aufstrebendes galaktisches Imperium sucht energische Führungskraft. Sie erwartet ein spannendes Aufgabengebiet mit strategischer Kriegsplanung und Echtzeit-Schlachten.

Nevadas Wüsten mit Tatooine-Charme sind nicht fern und auf dem Parkplatz entdeckt man verräterische Autokennzeichen wie „OBI-WN" am Mini Cooper von Spieldesigner Joe Bostic. Ansonsten ist dem unscheinbaren Bürogebäude am Stadtrand von Las Vegas kaum anzusehen, dass hier die letzten Vorbereitungen für den galaktischen Krieg zwischen Imperium und Rebellen-Allianz auf Hochtouren laufen.

Das Entwicklungsteam Petroglyph ist so etwas wie die Wiederkehr von Westwood Studios, seinerzeit Geburtswiege der **Command & Conquer**-Serie. Nachdem jene Neunzigerjahre-Hitlieferanten von Electronic Arts gekauft und in ein Großstudio in Los Angeles integriert wurden, stehen jetzt alle Anzeichen wieder auf „Die Wüste lebt". Von derzeit 38 Petroglyph-Mitarbeitern waren 26 schon bei Westwood dabei, die Kernkompetenz der Truppe liegt entsprechend deutlich bei PC-Echtzeit-Strategie. Das dachte man sich auch bei Lucas Arts, wo im Zuge einer Qualitätsoffensive für **Star Wars**-Spiele endlich das Strategiegenre vernünftig bedient werden sollte. Also beauftragte man Petroglyph mit der Entwicklung von **Star Wars: Empire at War**. Und dieses Programm übertrifft die Erwartungen, welche man gemeinhin mit solchen Lizenzproduktionen verknüpft.

Alles hängt zusammen

Üblicherweise bestehen Echtzeit-Strategiespiele aus in sich abgeschlossenen Schlachten. Zu Beginn des Konflikts werden jedes Mal neue Streitkräfte aufgebaut, dann die Gegner überrollt; in der nächsten Mission fängt man dann mehr oder weniger wieder von vorn an. Das Konzept einer zusätzlichen Planungsphase zwischen den Gefechten ist nicht neu, aber meist kann man da allenfalls wählen, welcher Kartenabschnitt als nächstes angegriffen wird. „Was bringt dir eine strategische Karte, wenn du mit ihr nicht viel anstellen kannst?" rümpft Joe Bostic die Nase. Der Design Director von Petroglyph will deshalb nicht-lineare Zustände in seinem Spieluniversum haben, wo Truppen nach Ende einer Mission weiter bestehen und jede Schlacht Auswirkungen auf das große Ganze hat.

Die Konsequenz sieht bei **Empire at War** so aus: Ressourcen-Management, Truppenproduktion und Forschung packen ihre Koffer und verlassen das Kampfgeschehen. Deren neue Heimat ist die galaktische Karte, auf der Sie als Kriegsplaner des glorreichen



BLECHSCHADEN Nur Weltraum-Winzlinge wie die X-Wing-Jäger können sich in ein Asteroidenfeld trauen, ohne dabei Dellen abzukriegen.

REBELLENABSCHAUM HAT BESUCH Schalten Sie auf die Cinematic-Kamera um, erleben Sie die Kämpfe aus dramatischen Nahansichtsperspektiven.

INVASION AUF GEONOSIS Sturmtruppen und AT-ATs können sehr wohl einer Ureinwohnerfliege etwas zu Leide tun, um diese Welt fürs Imperium zu erobern.



ÜBERMACHT Durch die hohen Produktionskapazitäten haben die Imperialen oft mehr Schlachtschiffe als die Rebellen.

Galaktische Eroberung: Planung, Produktion, Truppen verschieben

Rebellen-Abschaum beziehungsweise imperiale Unterdrücker lassen sich nicht eben mal so von der galaktischen Landkarte tilgen. Zwischen den taktischen Gefechten im Weltraum und auf Planeten fällen Sie in diesem Menü weitreichende strategische Entscheidungen, kümmern sich um Produktion und Forschung. Die Echtzeit-Schlachten können Sie dann selber befehligen oder deren Ausgang basierend auf eingesetzten Truppen und Umgebungsbesonderheiten berechnen lassen. Galaxien in acht Größenordnungen (bis zu 43 Planeten) mit unterschiedlichen Siegesbedingungen stehen zur Wahl.



1 Icons verraten, wo Flotten stationiert sind. Zu jedem Planeten gibt es ein Untermenü mit Detailinformationen.

2 Ein Klick auf den freundlichen Hilfs-Droiden führt zu einer Übersicht der von Ihnen kontrollierten Planeten samt Produktionsdaten sowie einer Auflistung sämtlicher Einheiten inklusive derzeitigem Aufenthaltsort.

3 Spielablauf anhalten und wieder fortsetzen. Im Pausenmodus können Sie die Situation überblicken und Produktionsreihen bestimmen. Herstellung und Truppenverschiebungen finden aber nur statt, wenn die Zeit-Handbremse wieder gelöst wird. Rechts sehen Sie, welche Credits-Summe ein Planet pro Spieltag generiert und wie viel Erspartes derzeit für die Produktion zur Verfügung steht.

4 Die Übersichtskarte hat verschiedene Zoom-Stufen und Informationsfilter (zum Beispiel Aufenthaltsorte der Helden anzeigen). Grüne Welten sind von den Rebellen kontrolliert, rote Planeten stehen unter der Fuchtel des Imperiums und gelbe Gestirne befinden sich derzeit unter neutraler Piraten-Obhut.

5 Neu produzierte Einheiten erscheinen in diesen Slots, können dann bestehenden Flotten/Armeen zugeordnet und zu anderen Welten abkommandiert werden.

6 Durch Anklicken dieser beiden Menüpunkte wechseln Sie zwischen den Produktionsmenüs für Weltraum (etwa Schiffe, Raumstationen-Upgrades) und Planeten (Bodentruppen, Abwehrkanonen, Minen etc.).

7 Bis zu drei individuell zusammengestellte Flotten lassen sich im Orbit eines Planeten parken. Damit wehren Sie Invasionsflotten ab; bestimmte Raumschifftypen wie die TIE Bomber können auch bei Bodenkämpfen unterstützend eingreifen.

8 Übersicht der vorhandenen Bodentruppen-Verbände und Gebäude. Die Anzahl der freien Bau-Slots ist von Planet zu Planet unterschiedlich.

9 Jede Welt hat bestimmte Boni und Eigenschaften, die Produktion und Einkommen beeinflussen. Zudem können sich Wettereffekte auf bestimmte Einheitentypen auswirken (zum Beispiel um 50 Prozent reduzierte Vehikel-Sichtweite auf der Eiswelt Hoth).



MATERIALSCHLACHT AT-ATs können kleinere Einheiten zertrampeln, sind aber für die Seil-Spezialattacke von Rebellen-Speedern anfällig.

Imperiums oder der tapferen Rebellen zwischen den Schlachten vor sich hin brüten. Alles dreht sich um Kontrolle über die je nach gewählter Galaxis-Größe bis zu 43 Planeten. Denn jede Welt beschert Ihrer Fraktion ein bestimmtes Einkommen, freie Slots für Produktionsgebäude, erhöht die Einheiten-Obergrenze und hat obendrein spezielle Eigenschaften. Manche Welten generieren extra viele Credits, andere sind bei der Produktion bestimmter Truppentypen besonders effektiv.

Planeten sammeln nach Plan

Erwarten Sie aber kein hastiges Ausrollen roter Teppiche, wenn Sie das Nachbarsystem Ihrem Sternenreich einverleiben wollen. Um einen Planet einzusacken, sind alle Vorbesitzer-Bodentruppen wegzuputzen. Zuvor gilt es aber, etwaige im Planetenorbit geparkte Flotten in einer separaten Raumschlacht zu besiegen, damit Ihre Verbände überhaupt landen können. Die Echtzeit-Kämpfe wirken so weniger wie Selbstzweck, mehr wie gezielte Maßnahmen zur Erreichung eines langfristigen Ziels. Verluste bei Gebäuden oder Einheiten sind dauerhaft, dadurch lohnt sich auch mal der Rückzug oder ein Bauernopfer. Zum Beispiel mit einem kleinen Einsatztrupp eine Abwehrkanone oder den Schildgenerator der Verteidiger zu zerstören, um die Invasions-Erfolgsaussichten für die nachfolgende Hauptstreitmacht zu verbessern.

Bodenständige Kämpfe

Auf dem Boden der Planetentatsachen beginnen die Angreifer ihre Eroberung an einem ersten Nachschubpunkt. Diese Felder sind über die Karte verteilt und lassen sich durch einen Infanterie-Aufmarsch erobern. Je mehr man von ihnen kontrolliert, desto höher ist das Truppen-Limit für die Schlacht, um Verstärkung anzufordern. Die Truppen von **Empire at War** verfügen über je eine, per Rechtsklick auf die Einheit zu aktivierende Sonderfähigkeit. Ausnahme sind die raren Helden, die mit mehreren Spezialtalenten wie dem Machtschub sowie Würgegriff glänzen und auch einiges im Kampf einstecken. Ein Planet gilt als erfolgreich erobert, wenn die Angreifer alle Verteidiger vernichtet haben. Sind nur noch wenige Gegner übrig, enthüllt die Radarkarte deren Position zum flotten Aufräumen.



PLANETEN-BUHMANN Damit Luke Skywalkers Geschwader den Todesstern nicht abfangen und vernichten kann, schützen Sternenzerstörer die Kampfstation.

ABGEFACKELT Das Resultat des Angriffs: Ein Planet weniger auf Seiten der Rebellen.

Losgelöste Raumschlachten

Ihr eigenes Spielgefühl haben die Weltraumschlachten, auch wenn die Bedienung sich nicht groß ändert. Hier kommen noch mehr als beim Bodenkrieg die unterschiedlichen Größen der Einheiten gut rüber. Kleine wuselige Kampfschiffe wie X-Wing oder TIE-Fighter schwirren zornigen Mücken gleich an dicken Korvetten vorbei, die träge im All dümpeln. Angeheftete Icons helfen, dass man die Minis dabei nicht aus den Augen verliert. Beide Seiten müssen sich an Einheiten-Obergrenzen halten, im selben Sektor stationierte Flotten lassen sich nur als Nachschub ins Spiel bringen. Das Ziel der Angreifer in den Weltraumschlachten ist es, die Raumstation der Verteidiger zu vernichten. Erst dann lassen sich Landungsschiffe mit den Bodentruppen gefahrlos im Orbit postieren.

Alle größeren Schiffsklassen bestehen aus mehreren, einzeln anvisierbaren Komponenten wie Schildgenerator, Antrieb oder Laserkanonen. Sie können dadurch die Reihenfolge bestimmen, in der die Systeme lahm gelegt werden. Erst wenn alle seine Einzelteile zu Schrott geschossen sind, ist so ein schwerer Brummer vernichtet. Weitere Besonderheiten der Weltraumkarten sind Asteroidenfelder, die größere Schiffe beschädigen und Nebulas, welche die Schutzschild-Regeneration einschränken. Boden- und Raumschlachten laufen im Prinzip separat voneinander ab, mit Ausnahme einiger spezieller Einheiten und Bauten. Befindet sich zum Beispiel ein Bombergeschwader im Planetenorbit, können Sie Beistand von oben anfordern. Umgekehrt gibt es Kanonentypen, die von der Planetenoberfläche aus muntere Salven zum Weltraumgeschehen beisteuern.

Die ganzen spielerischen Verzahnungen und strategischen Optionen sind ja schön und gut, aber hat **Empire at War** auch eine **Star Wars**-Seele? Wenn im Weltall auf den ersten Blick wiedererkennbare Schiffe aufeinander losgehen, dutzende von Lasersalven durch die Gegend fliegen, dabei aufgeregte Funksprüche der Einheiten zu hören sind und über allem die majestätische Filmmusik dröhnt, dann hat das schon seine erhebenden Qualitäten. Vor allem, wenn man zwischendurch mal aufs Icon für die Cinematic-Kamera klickt. Dann sieht man die Geschehnisse in dramatischen Nahaufnahmen, bei denen die Blickwinkel durchaus an die Filmvorlagen erinnern.

Filmhandlung ändern

Neben der strategischen Galaxiseroberung gibt es auch zwei Kampagnen mit jeweils zwölf Missionen, die mit Zwischensequenzen und einem linearen Handlungsverlauf eher an übliche Echtzeit-Strategiekost erinnern. Die Ereignisse beginnen einige Jahre vor der Filmstory von **Episode 4: Eine neue Hoffnung** und enden mit der Zerstörung des Todessterns ... sofern Sie die „gute" Seite wählen. Denn die imperiale Kampagne schreibt die Geschichte neu, am Ende triumphiert das Böse über den Rebellen-Abschaum.

Obendrein gibt es den Geplänkel-Spielmodus für Quickie-Schlachten ohne Strategie- oder Story-Drumherum, deshalb darf man hier ausnahmsweise Einheiten während der Schlacht produzieren. Geplänkelt wird gegen den Computer oder im Multiplayer-Verband. Bis zu acht Spieler werden dabei in die beiden Teams Rebellen und Imperium unter-

Die ersten beiden Stunden

Während Heinrich Lenhardt in die Wüste Nevadas reist, spielt auch die PC-Games-Redaktion in Deutschland Empire at War an.

14:00 Uhr - Spielstart

Activision-Pressesprecher Bernd Reinartz betritt die Redaktion mit einem Alienware-Notebook, auf dem sich eine erste komplett spielbare Version von **Empire at War** befindet. Schnell schließen wir das Gerät an Beamer und 5.1-Soundanlage an. Als der imperiale Marsch ertönt, summen die anwesenden Redakteure kollektiv mit.

14:15 Uhr - Das Tutorial beginnt

Wir bewegen eine kleine Allianzflotte durch einen Sektor und landen einen Rebellenstoßtrupp auf dem Planeten Kashyyyk, um die imperiale Garnison auszuschalten. Der Kampf ist hart, kurz und für uns siegreich.



14:30 Uhr - Logistik

Empire at War besteht aber nicht nur aus Kampf. Im zweiten Tutorial lernen wir, wie man Einheiten und Flotten baut. Ein 3PO-Droide wird als Spion zu den Imperialen gesandt, um Forschungsergebnisse zu stehlen. Das Unternehmen gelingt.

14:45 Uhr - Seitenwechsel

Im dritten Tutorial wechseln wir zu den imperialen Streitkräften. Eine Flotte wird aufgebaut und der Planet Tatooine angegriffen. Mit leichten Carrack-Kreuzern und TIE-Scouts erreichen wir die Umlaufbahn, die von einem kleinen Rebellenverband und einer Raumstation erbittert verteidigt wird. Wir müssen einiges einstecken, bis uns ein Raketen-Zerstörer zu Hilfe kommt und wir die Oberhand gewinnen.

15:15 Uhr - Die Landung

Bevor der Angriff beginnt, schießen TIE Bomber die Verteidiger sturmreif. Den Rest wischen die Sturmtruppen auf – Sieg!



Heldentaten: Die Premium-Einheiten der beiden Fraktionen

Setzen Sie Ihre Helden mit Bedacht ein, um wertvolle militärische und wirtschaftliche Boni zu erhalten. In erster Linie griff Entwicklungsstudio Petroglyph auf Filmprominenz zurück, aber auch auf Romanfiguren und den aus dem PC-Spiel Jedi Knight bekannten Protagonisten Kyle Katarn.



Rebellen-Allianz

Commander Ackbar
- Der Mon Calamari beschert Rebellenschiffen innerhalb eines bestimmten Umkreises erhöhte Angriffsstärke.
- Kann Schutzschilde auf Kosten von Schiffsgeschwindigkeit und Feuerkraft verbessern.

Han Solo und Chewbacca
- Han kann gegnerische Maschinerie kurzzeitig deaktivieren, Chewie dagegen feindliche Vehikel stehlen.
- In Raumschlachten lässt sich der Millenium Falcon vorübergehend unverwundbar machen.

Kyle Katarn
- Kann Bomben legen, die nach kurzer Zeit explodieren.
- Erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit durch Aktivierung der Sprint-Fähigkeit.

Luke Skywalker
- Gehört zum Geschwader Red Squadron, welches als einzige Einheit den Todesstern vernichten kann.
- Aktivierbarer „Glücksschuss" für mehr Schaden. Fluggeschwindigkeit lässt sich auf Kosten der Feuerkraft erhöhen.

Mon Mothma
- Verbessert den Verteidigungswert von Rebellenschiffen.
- Um 25 Prozent verringerte Produktionskosten beim Planeten, auf dem sie stationiert ist.

Obi-Wan Kenobi
- Macht-Schutz errichtet eine Barriere, die den erlittenen Schaden reduziert.
- Macht-Heilung regeneriert Lebensenergie bei Infanteristen in Obi-Wans Nähe.

R2-D2 und C-3PO
- Das Droiden-Pärchen vermag feindliche Geschütztürme zu kontrollieren und repariert Rebellen-Fahrzeuge.
- Auf der galaktischen Karte kann das Duo entsandt werden, um Technologien vom Imperium zu stehlen.

Raymus Antilles
- Reduziert die Angriffsstärke feindlicher Einheiten.
- Kann die Schiffsgeschwindigkeit auf Kosten der Feuerkraft erhöhen.

Galaktisches Imperium

Boba Fett
- Fliegt per Jetpack über Hindernisse hinweg und lässt mit seinem Flammenwerfer bestimmte Kartenbereiche anbrennen.
- Kann Bomben legen, die nach kurzer Zeit explodieren.

Captain Piett
- Traktor-Strahl verlangsamt ein anvisiertes Feindesschiff.
- Proton-Strahl nimmt eine bestimmte Schiffskomponente unter Dauerbeschuss.

Darth Vader
- Kann im Weltraum ausgefallene Flügelmänner seines Geschwaders ersetzen.
- Verwendet auf Planeten Macht-Stoß (wirft Gegner zurück) und Macht-Zerquetschung (beschädigt Gebäude, Vehikel, Infanterie).

Grand Moff Tarkin
- Die Flotte, welcher er zugeordnet ist, kann einen Kampfeffizienzschub erhalten, sich aber nicht aus einer Schlacht zurückziehen.
- Verringert die Forschungskosten beim Planeten, auf dem er stationiert ist.

Imperator Palpatine
- Seine Spezialität Macht-Blitz fügt Rebellen-Infanteristen großen Schaden zu.
- Um 25 Prozent verringerte Produktionskosten beim Planeten, auf dem er steht.

Mara Jade
- Ist in der Lage, einzelne Rebellen-Einheiten zur Imperiums-Seite zu konvertieren.
- Kann Bomben legen, die nach kurzer Zeit explodieren.

Maximilian Veers
- Steuert einen AT-AT-Prototypen, der einen Sturmtruppenverband absetzen kann.
- Vermag vorübergehend die Feuerkraft seiner AT-AT-Kanonen deutlich zu erhöhen.

teilt. Zwei menschliche Spieler können sich auch ein Online-Duell mit der strategischen Galaxiskarte liefern, wobei sich der Zwischenstand speichern lässt. Die Mod-Gemeinde wird von Lucas Arts indes nicht vergessen, ein undokumentiertes Toolset soll nach Veröffentlichung von **Empire at War** zum Download freigegeben werden.

Todessternstunden

Egal in welchem Modus man sich austobt, das Imperium und die Rebellen-Allianz sollen sich nicht nur wegen der unterschiedlichen Einheiten und Helden anders spielen. Das Imperium erforscht neue Technologien schneller, welche die Rebellen dagegen stehlen können. Darth Vaders Spezis produzieren zügig gewaltige Streitkräfte, die neuen Freunde seines Söhnchens können dafür kleine Einsatztruppen an Raumflotten vorbei auf Planeten schmuggeln. Aber der entscheidende Grund, warum wir die Galaxis erst mal für das Imperium erobern wollen, ist eine nette kleine Einheit namens „Todesstern". Bringt man die in eine Weltraumschlacht, dauert es zwar ein Weilchen, bis der Riese in seine orbitale Schussposition manövriert ist. Aber kontern die Rebellen nicht rechtzeitig mit Luke Skywalkers Schwadron, dann heißt es Anschied nehmen von Alderaan & Co.: Jeder Planet lässt sich dauerhaft in einen formschönen Asteroidengürtel verwandeln.

HEINRICH LENHARDT 

*Was kommt dabei heraus, wenn eine Truppe Echtzeit-Strategieerprobter **C&C**-Veteranen der Macht verfällt? **Star Wars** mal nicht als Aneinanderreihung linearer Missionen, sondern als Galaxis-Sandkasten mit enormen Freiheiten bei der strategischen Planung. Auf dieses Konzept freue ich mich am meisten, zumal die taktischen Schlachten dank der Funktionsentlastung durch die strategische Karte angenehm straff und entmüllt wirken.*

Entwickler: Petroglyph
Anbieter: Lucas Arts/Activision
Termin: Februar 2006

INTERVIEW MIT JOE BOSTIC UND CHRIS WILLIAMS

„Bei herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen fehlt der Kontext eines größeren Konflikts."

Vor Ort bei Entwicklungsstudio Petroglyph in Las Vegas besprachen wir die weiteren Pläne zur galaktischen Eroberung mit dem Command&Conquer-Rebellen Joe Bostic und Chris Williams vom Lucas-Arts-Imperium.

PC Games: Welche Änderungen habt ihr in der Endphase noch vorgenommen, gab es Überraschungen bei den Probespielen?
Bostic: „Der wesentliche Punkt waren Änderungen bei der Wirtschaft und den Einheiten-Limits. Die Spieler konnten ursprünglich zu viele Streitkräfte auf einmal aufbauen und damit mühelos durch die ganze Galaxis rollen. Deshalb experimentierten wir zum Beispiel mit Obergrenzen beim Geld oder der Anzahl der Einheiten. Du denkst als Designer immer, du hast auf dem Papier genau durchgedacht, wie die Spieler sich verhalten werden. Aber beim Testen merkst du dann, dass zusätzliche Elemente zu berücksichtigen sind."
Williams: „Durch gewisse Limits sowohl bei der galaktischen Karte als auch den taktischen Schlachten wirst du auch dazu genötigt, gründlicher zu überlegen, in was du dein Einkommen investierst. Der Aufbau der Wirtschaft ist dadurch strategischer geworden. Wir haben zuletzt auch die ganze Bedienung der galaktischen Eroberungskarte überarbeitet, um sie leichter zugänglich zu machen."
PC Games: Wie seid ihr auf das Konzept der galaktischen Karte mit all ihren Strategieoptionen gekommen?
Bostic: „Bei Echtzeit-Strategiespielen fängst du üblicherweise bei jeder einzelnen Schlacht wieder von vorn an. Es fehlt der Kontext eines größeren Konflikts. Wir überlegten uns deshalb: ‚Vielleicht sollte Rückzug eine gute Option sein, um Truppen zu retten. Vielleicht wirkt sich der Erfolg in einer Schlacht auf den Ausgang einer anderen aus.' Der einzige Weg, um so etwas zu erreichen, ist eine Planungskarte mit echter strategischer Tiefe. In gewisser Weise ließ ich mich da von Spielen wie **Civilization** oder **Populous** inspirieren: Du sollst das Gefühl haben, dass alles zusammenhängt, dass jedes einzelne Gefecht im Kontext zum großen Ganzen steht."
PC Games: Besteht bei all den Zusammenhängen und Auswirkungen nicht die Gefahr, dass man rasch in eine kaum mehr gewinnbare Sackgassen-Situation gerät, weil man am Anfang ein paar Fehler machte?
Bostic: „Das ist ein typisches Spiel-Balance-Problem, aber wir haben Wege, um das in den Griff zu bekommen. Es gibt die Einheiten-Obergrenzen, außerdem begünstigt die Wirtschaft die Partei mit dem geringeren Geldguthaben etwas. Und je mehr Planeten du kontrollierst, desto mehr musst du deine Streitkräfte verteilen, um deine Welten zu verteidigen.
Williams: Die Rebellen können zum Beispiel bestimmte Einheiten verwenden, um dem Imperium Credits abzusaugen. Auch wenn du ein paar Planeten verloren hast, gibt es Auswege. Wenn du clever bist und die richtigen Taktiken einsetzt, kannst du an genug Mittel kommen, um eine Streitmacht für den Gegenangriff aufzubauen.



JOE BOSTIC ist Spieldesign-Director bei Petroglyph

PC Games: Neben Bodenkrieg gibt es auch Weltraumschlachten, wie seid ihr an dieses Spielelement herangegangen?"
Bostic: „Unsere größte Herausforderung war es, die Bewegungen der verschiedenen Einheiten hinzukriegen. Wir wollten, dass die Raumschlachten sich wie Flottenmanöver auf hoher See anfühlen. Die dicken Pötte haben viel Masse und drehen sich entsprechend langsam. Kleine wendige Schiffe sind dagegen wie Jäger eines Flugzeugträgers."

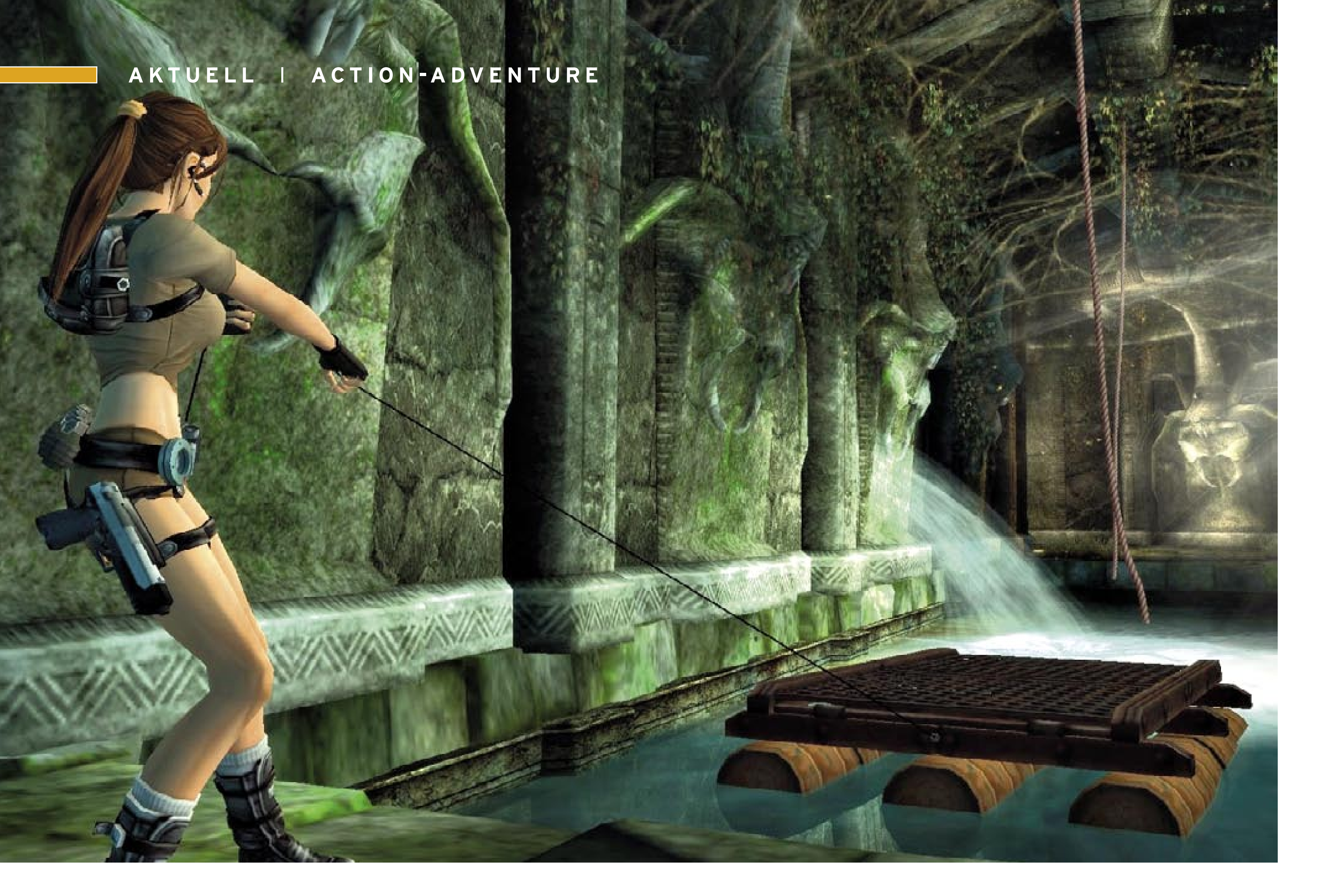
> „Die Raumschlachten sollen sich wie Flottenmanöver auf hoher See anfühlen."

PC Games: Der Übersicht zuliebe habt ihr im Weltraum auf richtige 3D-Tiefe à la **Homeworld** verzichtet?
Bostic: „Ja, die Einheiten können ein wenig rauf und runter fliegen, aber sie lassen sich nicht gezielt in die Tiefe steuern. Es ist schwer, Strategien zu planen, wenn du in drei Dimensionen denken musst. So fällt es leichter, den Überblick zu behalten."



CHRIS WILLIAMS ist Produzent bei Lucas Arts

Williams: „Grafisch passiert alles natürlich in 3D, aber du planst quasi in 2D. Dadurch ist die Einheiten-Steuerung bei Boden- und Weltraumgefechten auch gleichbleibend. Im Weltraum gibt es einige Besonderheiten, aber es spielt sich halt nicht völlig anders."
PC Games: Was siehst du als die wichtigste Neuerung bei den Kämpfen mit Bodentruppen?
Bostic: „Wir haben das Sammeln von Ressourcen komplett aus den Schlachten herausgenommen. Wir konzentrieren uns ganz auf den Aspekt, den jeder gern macht: den ‚Zeug in die Luft jagen'-Aspekt! Du fällst genug strategische Entscheidungen, aber den ganzen Sammel- und Aufbaukram haben wir vereinfacht und größtenteils in die galaktische Karte ausgelagert."
PC Games: Könnte durch das Rausnehmen der Produktion aus den Schlachten nicht das Gefühl entstehen, dass der Spieler weniger Optionen hat, um den Ausgang eines Gefechts noch zu ändern?
Bostic: „Sind die Leute erst mal damit vertraut, werden sie ihren Spaß daran haben. Das ist es schließlich, womit ein echter Befehlshaber zu tun hat. In herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen sind die einzelnen Schlachten dagegen sehr in sich abgeschlossen, einschließlich Ressourcenabbau, Forschung und Produktion. Das ist doch schon bis zum Abwinken gemacht worden."
Williams: „Wenn du bei anderen Spielen das Gefühl hast, dass eine Schlacht nicht mehr zu gewinnen ist, dann drückst du doch „Escape" und startest sie neu. Aber bei unserer kontinuierlichen Galaxis ist es auch mal sinnvoll, sich zurückzuziehen und die Truppe neu zusammenstellen."
Bostic: „Nur weil du eine Schlacht nicht gewinnst, ist deshalb nicht der ganze Krieg verloren. Vielleicht hast du dabei ein wichtiges Gebäude ausschalten können und den Planeten so weit geschwächt, dass eine zweite Invasion Erfolg haben wird."
PC Games: Frühere **Star Wars**-Strategiespielversuche endeten nicht gerade in Ruhmestaten. Macht sich Lucas Arts deshalb wegen negativer Vorurteile Sorgen?
Williams: „Nein, denn auf den ersten Blick ist wohl klar, dass **Empire at War** etwas völlig anderes ist. Es ist nicht wie bei **Galactic Battlegrounds** [Anm. d. Red.: welches die Engine von **Age of Empires 2** verwendete], wo **Star Wars** bei einem bestehenden Gerüst quasi drübergestülpt wurde. **Empire at War** ist ein neues Strategiespiel mit so vielen Varianten und Neuerungen wie der kontinuierlichen Galaxis, dass es auch ohne die **Star Wars**-Lizenz interessant und spannend wäre."
PC Games: Gibt es bereits irgendwelche Pläne zu Erweiterungen oder Fortsetzungen zu **Empire at War**?
Williams: „Offiziell heißt es noch ‚kein Kommentar'. Aber klar könnte das eine Serie werden, die wir auch in Zukunft fortsetzen wollen. **Empire at War** dreht sich um den Konflikt zwischen Rebellen und Imperium in einem ganz bestimmten Zeitrahmen. Da gäbe es sicher noch tonnenweise weiteres **Star Wars**-Material, dem man sich ausgiebig widmen könnte."



Tomb Raider Legend

Die Legende besagt, dass Lara Croft der heißeste Action-Spiele-Star der Neunzigerjahre war. Beim Comeback wirkt vieles vertraut – dabei ist fast alles anders.

Wo traditionell Muskelmänner im Einsatz waren, da stand sie als Erste ihre Frau. Sie sorgte mit viel Geschick, zwei Pistolen und überbordendem Busen für Action und Abenteuer in gruftigen, dreidimensionalen, archäologisch interessanten Szenarien. Lara Croft war ein erfolgreicher Spielestar mit glänzendem Vermarktungspotenzial und Aussichten auf große Hollywood-Verfilmungen. Doch bei der Fließband-Produktion eilig zusammengestückelter Fortsetzungen erodierte die Produktqualität, bis sich Entwicklungsteam Core Design den verbugten Serien-Tiefpunkt **Angel of Darkness** leistete. „Ein Spiel zu veröffentlichen, wenn es eigentlich noch nicht fertig ist – das ist kein sehr guter Plan", grummelt Lara-Erfinder Toby Gard über Fehltritte der Vergangenheit. Der Engländer ist selbst so etwas wie ein kostbares Artefakt, ein Überbleibsel aus besseren Zeiten, als **Tomb Raider** noch frisch und aufregend war. Doch schon nach dem ersten Spiel hatte er seine Koffer bei Core Design gepackt. Fast zehn Jahre später treffen wir ihn einen Kontinent weiter wieder, in den Büros von Crystal Dynamics im kalifornischen Silicon Valley, wiedervereint mit der verlorenen Tochter. Dass Publisher Eidos reinen Tisch machte und ein neues Entwicklungsstudio mit der Rettung der Serie beauftragte, hatte ihn überzeugt: „Es war interessant für mich zurückzukommen, um zu helfen, das Aussehen des Charakters zu definieren, wer Lara wirklich ist, und die Story zu konstruieren. Die Spieler sollen mehr über sie erfahren und sie besser verstehen."

Neue Engine, alte Tugenden

Zur Imagekorrektur gehört auch das Ende von Frau Crofts Abwegen als Stealth-Großstadtpflanze. **Tomb Raider Legend** spielt da, wo eine abenteuerlustige Archäologin hingehört, in mit Fallen und Puzzles gespickte Altbauten, die in exotischen Regionen Südamerikas oder dem Himalaja-Gebirge gelegen sind. Die Faszinationselemente der Serienanfänge werden vom neuen Entwicklungsteam beschworen, die zugleich den alten Programmcode komplett ausmistete. Die Steuerung? Wirkt präziser, feinfühliger und gnädiger, bei Fehltritten gibt es die Chance zum schnellen Ausbessern. Die Grafik? Ein neuer Renderer sorgt für stimmig ausgeleuchtete Schauplätze mit viel Atmosphäre. Die Spielwelt? Detaillierter und interaktiver, eine Physiksimulation beeinflusst das Verhalten der zum Teil zerstörbaren Objekte.

Ein guter Magnet-Griff

„Du hast dadurch viele Gelegenheiten, dich smart zu verhalten", meint Produzent Morgan Gray und zeigt zum Beispiel, wie nach Wegschießen eines Hindernisses ein riesiger Felsen hangabwärts poltert. Das Design der Puzzles setzt stark auf die Physik-Engine, statt wir früher alles voll durchzuskripten. Die passende Gadget-Ergänzung ist ein schwingbares Seil mit einem magnetischen Endstück, das an metallisch schimmernden Oberflächen kleben bleibt. Damit lässt sich allerlei anstellen: Objekte heranziehen, Abseilgelegenheiten schaffen, Sollbruchstellen durch einen Ruck zum Kollabieren bringen. Ein anderes neues Element sind die „Super Action"-Abschnitte, deren Inszenierungsstil mit kühnen Kameraschwenks und Nahaufnahmen an Zwischensequenzen erinnert. Dabei führen Sie blitzschnell auf dem Bildschirm angezeigte Steuerungseingaben aus, damit die Szene erfolgreich weiterläuft.

Große Sprünge

Ansonsten verbringt man wieder reichlich Zeit damit, durch Räume zu navigieren und unter Ausnutzung von Lianen, Mauervorsprüngen und Kletterstangen von Punkt A nach Punkt B zu gelangen. Zwischendurch kommt es zu deftigen Schießereien mit Söldnerbanden, quasi als Auflockerung zu den vorherrschenden Abenteuersegmenten. Sie können die Waffen gefallener Gegner aufsammeln und auch im Nahkampf Ihr Glück versuchen. Wer hier Kombo-Treffsicherheit beweist, löst einen vorübergehenden Zeitlupeneffekt aus – Bullet Time ist eben überall.

Auferstanden aus Ruinen

Lara Crofts neue Mission soll persönliche Motive haben, neue Details aus ihrer Vergangenheit kommen ans Licht. Während ihrer Abenteuer erhält sie per Funk immer wieder Informationen gereicht. Auch sorgen kurze Story-Sequenzen mit geschliffenen Dialogen für Neugier und Spannung. Stellt sich nur die Frage, ob die Kundschaft noch mitzieht, der schon damals bei **Angel of Darkness** ein Neuanfang versprochen worden war. Toby Gard denkt kurz nach, dann äußert er sich sehr zuversichtlich: „Klar werden die Spieler vorsichtig sein und sich in einem gewissen Ausmaß auf die Testberichte verlassen. Und die Tests können nur dann positiv ausfallen, wenn **Tomb Raider Legend** ein sehr gutes Spiel ist. Wir müssen unseren Worten einfach Taten folgen lassen."

INTERVIEW MIT RILEY COOPER

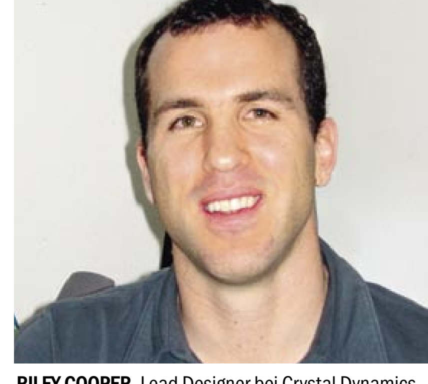
„Die Leute mochten Lara, aber nicht das Spieldesign."

PC Games: Ist einem etwas mulmig zu Mute, wenn man eine so berühmt-berüchtigte Serie wie **Tomb Raider** wieder auf Vordermann bringen soll?

Cooper: „Unsere erste Reaktion war ziemliche Aufregung und das Gefühl, eine tolle Gelegenheit zu haben. Danach siehst du dir die Sache etwas genauer an und denkst dir: ‚Meine Güte, das letzte Spiel der Serie lief ziemlich mies, im Laufe der Jahre wurde es eigentlich immer schlechter.' Aber was dich dann wieder aufrichtet, ist mit verschiedenen Spielern über das Thema zu reden. Denn dabei kommt heraus, dass sie Lara Croft und die Möglichkeiten des Serienkonzepts wirklich mögen. Was ihnen nicht gefiel, war schlichtweg das Spieldesign. Als das klar war, sagten wir uns: ‚Gut, das ist eine echte Chance. Wir haben einen großartigen Charakter und einen prima Handlungsrahmen. Wir müssen uns nur die nötige Zeit nehmen, damit sich **Tomb Raider** so gut spielt, wie es die Leute schon immer wollten.'"

PC Games: Was habt ihr euch zum Beispiel einfallen lassen, um den Spielablauf interessanter zu machen?

Cooper: „Die Puzzles werden unter Berücksichtigung des neuen Physiksystems designt. Das ist etwas völlig anderes, als die Leute es von den früheren Spielen gewöhnt sind, wo man einen Schalter betätigt hat, damit am anderen des Ganges eine Tür aufgeht. Jetzt bist du in Umgebungen, bei denen du Sachen umkippen und zerstören kannst, verschiedene physikalische Eigenschaften von Objekten zur Rätsellösung kombinierst."



RILEY COOPER, Lead Designer bei Crystal Dynamics

PC Games: Starke Spieleheldinnen sind heutzutage nichts Besonderes mehr. Hat Frau Croft überhaupt noch einen außergewöhnlichen Stellenwert?

Cooper: „Es ist inzwischen sicher nicht mehr so erstaunlich, eine Heldin zu sehen. Nur wird in vielen Spielen der weibliche Hauptcharakter ausgebeutet und ziemlich billig behandelt. Lara ist dagegen stets am Drücker, sie ist fähig und furchtlos, sie hat Klasse und gebietet Respekt. Sie war die erste große Spieleheldin und hat diese ganze Welle ausgelöst; allein diese Tatsache macht Lara Croft zu etwas wirklich Besonderem."

PC Games: Auf der einen Seite wollt Ihr mit **Tomb Raider Legend** zurück zu den Wurzeln der Serie. Aber gleichzeitig muss man wohl den heutigen Ansprüchen der Spieler Rechnung tragen?

Cooper: „Damit fasst du die Design-Problematik dieses Projekts ganz gut zusammen. Unsere Preisfrage lautet: Wie erhältst du das Spielgefühl, das die Leute von **Tomb Raider 1** und **2** in Erinnerung haben und bringst es gleichzeitig auf den neuesten Stand, fügst neue Sachen hinzu? Wir mussten viele Aspekte des Spiels modernisieren, aber gleichzeitig Laras Charakter und den Schauplätzen treu bleiben."

PC Games: Zumal man alte Spiele oft als besser in Erinnerung hat, als sie es nach heutigen Maßstäben eigentlich sind.

Cooper: „Ja, nehmen wir zum Beispiel, wie sich Lara bewegt. Die Leute haben sie als diesen extrem mobilen Charakter in Erinnerung. Aber wenn du dir heute die frühen **Tomb Raider**-Titel ansiehst, wirkt die Steuerung völlig überholt. Und leider hat sich daran jahrelang nicht viel geändert. In den frühen Serienteilen verbringst du auch viel Zeit in ziemlich leeren Umgebungen. Das war für die damalige Zeit vielleicht in Ordnung, aber inzwischen erwarten die Spieler ein strafferes Erlebnis."

HEINRICH LENHARDT



*Im neuen Entwicklungsstudio blüht die große alte Dame der athletischen Artefaktjagd sichtlich auf. Die Schauplätze wirken stimmungsvoll, das Leveldesign inspiriert – und **Tomb Raider Legend** könnte gar der erste Vertreter dieser Serie sein, bei dem man nicht groß über die Steuerung jammert.*

Entwickler:	Crystal Dynamics
Anbieter:	Eidos
Termin:	April 2006



MIT DEM RÜCKEN ZUR WAND Die Beinkleider sind gut bestückt mit Fernglas, Granaten und der Rolle für das abschießbare Seil.



UND BIST DU NICHT WILLIG ... Der Felsen wird für ein Bodenplatten-Puzzle benötigt. Durch einen Ruck am Magnetgreifer bringen wir sein Podest zum Einsturz.



ANGRIFF Hier legt ein Amphibienfahrzeug an und die Strogg eröffnen das Feuer.

PATROUILLE GDF-Soldaten und ein Truppentransporter durchqueren ein Waldstück.



MONSTRÖS Der Goliath Heavy Walker ist das beeindruckendste Fortbewegungsmittel im Spiel.

Enemy Territory

Quake Wars | Was als Mod für einen Shooter der Firma id begann, wird erwachsen. Wir verraten, wie die Verkaufsversion das Genre beleben soll.

Der Kampf zwischen Menschen und Aliens, wenngleich nur fiktiv, ist wie ein Fußballspiel zwischen Deutschland und Holland: Wir haben es oft gesehen, aber es wird nie langweilig. Dies könnte ebenfalls für **Enemy Territory: Quake Wars** gelten: Der teambasierte Shooter soll nach dem Willen seiner Macher im Vergleich zur Genrekonkurrenz à la **Battlefield 2** vor allem neue spielerische Facetten bieten. Ein klarer Schritt in diese Richtung ist, dass Sie Stützpunkte errichten können (lesen Sie auch den Kasten „Neulich auf der Baustelle"). Der Rest wirkt zunächst weitgehend vertraut: Es warten Gefechte, die in Wäldern, Wüsten und Eislandschaften stattfinden und für 24 bis 32 Spieler angelegt sind. Dabei stehen sich zwei Teams gegenüber, und zwar die menschlichen Soldaten der Global Defence Force (GDF) und die außerirdischen Strogg. Jetzt geht es nicht einzig darum, in der Ich- oder Verfolgerperspektive möglichst viele Pixelfeinde umzunieten. Entsprechend des Titels **Enemy Territory** („feindliches Gebiet") müssen die zwei Parteien möglichst viel Land erobern, um zu punkten. Beide greifen auch auf rollende, schwimmende und fliegende Vehikel zurück, weil die momentan zwölf geplanten Karten außerordentlich groß sind. Die GDF etwa nutzt Quad-Bikes, Amphibienfahrzeuge und Panzer, während E.T.s übellaunige Verwandtschaft auf Raketenrucksäcke oder monströse zweibeinige Goliath-Walker vertraut. Die Maps sind zu einer Kampagne verbunden: Spieler nehmen Punkte und Orden von Karte zu Karte mit.

Fünf Spielerklassen

Einen Trainingsmodus haben die Entwickler nicht geplant. Spezielle Missionsziele sollen selbst blutige Anfänger sanft ans Spielprinzip heranführen. Die Software teilt beispielsweise mit, dass Sie Dokumente stehlen oder einen Geschützturm zerstören sollen. Derlei Aufträge orientieren sich an der vom Hobby-Krieger gewählten Spielerklasse. Nein, das mit den Klassen ist beileibe keine neue Idee, doch im Detail bietet **Enemy Territory** nette Feinheiten. Sowohl die Menschen als auch die Strogg verfügen über fünf Charaktere. Der Ingenieur der GDF zum Beispiel baut Radaranlagen und Verteidigungstürme und hat Schrotflinte, Minen und Sprengfallen im Gepäck. Das Strogg-Pendant heißt Konstrukteur, repariert Gebäude, errichtet Geschütze und sendet KI-gesteuerte Drohnen, die feindliche Fahrzeuge attackieren. Sanitäter verteilen Heilpakete und sind in der Lage, Kumpane wiederzubeleben, so genannte Mediteks spritzen den Aliens Lebenssaft und machen tote Vertreter der Gattung Homo sapiens zu Spawn-Punkten. Der menschliche Field Op organisiert Luftschläge sowie Artillerie und Raketenangriffe und verteilt Munition. Sein Berufsgenosse, der Oppressor, ist für Plasma-Attacken und ebenfalls für Artillerieschläge verantwortlich. Soldat und Tank präsentieren sich als Macker fürs Grobe und hantieren mit schweren Waffen wie Maschinengewehr, Raketenwerfer sowie Sprengstoffen. Außerdem stellen sie stationäre Wummen auf, die von Kameraden genutzt werden können. Ranger und Spion sind beides Scharfschützen. Doch während der Erdling mit seinem PDA-Minicomputer feindliche Anlagen hackt und beschädigt, kann sein Kollege gegnerische Mannen kontrollieren und sich als GDF-Kämpfer tarnen. Nebenbei erwähnt trägt er die aus der **Quake**-Reihe bekannte Railgun mit sich herum. Damit sich Menschen und Strogg realitätsnah beharken, spielen übrigens auch Tageszeit und Wetter eine Rolle. Spieler kommen also auch nachts, bei Regen, Schneefall oder in Sandstürmen zum Einsatz. Optisch ist **Enemy Territory** ohnehin mehr als auf dem aktuellen Stand: Zugrunde liegt eine stark verbesserte **Doom 3**-Engine, die dank so genannter Megatexturen einen enormen Detailgrad und einzigartige Sichtweiten erlaubt. Hinter dieser Technik steckt kein geringerer als Programmier-Gott John Carmack – wenn das keine Referenzen sind ...

HARALD FRÄNKEL

*Mit über sechs Millionen registrierten Spielern ist **Enemy Territory** in seiner Mod-Version immer noch einer der beliebtesten Mehrspieler-Shooter. Deshalb glaube ich, dass auch die Verkaufsversion funktioniert. Optisch ist das Spiel beim momentanen Entwicklungsstand ohnehin ein Zuckerstückchen.*

Entwickler: Splash Damage
Anbieter: Activision
Termin: 2. Quartal 2006

Neulich auf der Baustelle



MOST WANTED

Gewinnspielpreise für über 1.000 Euro:

Als kleines Dankeschön für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen und Fanartikel zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



5 x Grand Theft Auto: San Andreas

(je € 50,-)

Der neueste Teil der legendären **Grand Theft Auto**-Serie spielt im fiktiven Gebiet San Andreas der 90er Jahre. Als Carl Johnson kämpfen Sie sich in einem fantastischen Action-Spektakel durch die Städte Los Santos, Las Venturas und San Fierro.



5 x Revell Star Wars Episode 3 Fighter Set

(je € 30,-)

In **Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith** räumen die Raumjäger kräftig im All auf. Mit dem **3 Fighter Set** von Revell bauen Sie Modelle von Anakin Skywalkers Jedi-Starfighter, dem ARC-170 der Republik und dem Droid Tri-Fighter zusammen.



5 x Warhammer 40.000 Dawn of War Gold Edition

(je € 50,-)

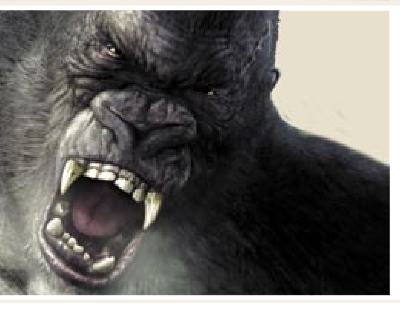
In diesem packenden Echtzeit-Strategiespiel erleben Sie den virtuellen Krieg im Jahr 40.000 gegen Weltraum-Orks und Chaoskrieger. Die Gold Edition beinhaltet außer dem Hauptspiel auch das neue, umfangreiche Add-on **Winter Assault**.



5 x Age of Empires 3 Collector's Edition

(je € 70,-)

Die Collector's Edition zum Strategiehit **Age of Empires 3** enthält außer dem Spiel eine Soundtrack-CD, ein umfangreiches Artbook, eine Making-of-DVD und ein Strategieheft in einer wunderschönen Packung.



5 x King-Kong-Fanpaket

(je € 50,-)

Der Affe ist los! Die Fanpakete zum Actionknaller **Peter Jackson's King Kong** enthalten jeweils ein T-Shirt, eine Kappe, ein kuscheliges Stofftier, ein Riesenposter, und einen Anti-Stress-Ball. Damit tauchen Sie voll und ganz in die Stimmung des Spiels zum Blockbuster ein.

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.000 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauffolgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Ubisoft, Microsoft, THQ, Revell und Take 2. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Montag, der 9. Januar 2006.

Leser-Hitliste der Ausgabe 01/06

1. Der Pate
2. Dungeon & Dragons Online
3. Test Drive Unlimited
4. Paraworld
5. Warhammer: Mark of Chaos
6. Desperados 2
7. Rise & Fall
8. Timeshift
9. Tycoon City New York
10. Sparta

1.

LAUTLOS Trumpf der Commandos ist es, unentdeckt zu bleiben. Ob Sie eher schießen oder eher schleichen, obliegt Ihnen.

Commandos: Strike Force

Die Taktik-Serie wagt den Sprung in die Dreidimensionalität und kommt nun als Taktik-Shooter daher.

Die Ankündigung vor rund zwei Jahren löste Skepsis unter den Anhängern aus. Ein **Commandos** als Taktik-Shooter und auch noch in 3D? Wie wir anhand einer Vorabversion erleben durften, kommt trotz des radikalen Wandels noch etwas vom alten Flair auf.

Komplett neues Spiel?

Natürlich spielt sich **Strike Force** anders, nicht alles funktioniert wie bisher. Alten **Commandos**-Hasen kommt dennoch einiges bekannt vor. Mit den drei Charakteren Sniper, Green Beret und Spion schlagen Sie sich durch Norwegen, Russland und Frankreich, maximal zwei der Commandos sind gleichzeitig im Einsatz. Nach wie vor bedienen sich die Kämpfer unterschiedlicher Techniken, um den Gegnern Mores zu lehren. Der Spion lenkt Widersacher per Münzwurf ab, mopst einer gegnerischen Führungskraft die Uniform und spaziert damit unerkannt an rangniedrigeren Soldaten vorbei. Als Green Beret knacken Sie dagegen Panzer oder feuern sogar mit zwei Waffen gleichzeitig. Und neuerdings besitzt der Scharfschütze eine Zeitlupenfähigkeit, die ihn in turbulenten Gefechten leichter zielen lässt. Wie Sie die Spezialisten einsetzen, bleibt Ihnen überlassen. Hilfe bekommen Sie zeitweilig von autarken Kämpfern, beispielsweise der Résistance. Damit Sie in der neuen Ego-Perspektive den Überblick nicht verlieren, haben Sie eine Karte im Gepäck, schauen durch Schlüssellöcher und lugen aus einer Beobachterperspektive um Ecken. Die Umgebung sieht gut, aber nicht überragend aus. Dafür gibt es passende deutsche Synchronstimmen und einen vom Prager Symphonieorchester eingespielten Soundtrack. (as)

Entwickler: Pyro Studios
Anbieter: Eidos
Termin: März 2006

... im Vergleich mit

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

- **STEUERUNG** Bei beiden Spielen können Sie jederzeit zwischen den Personen umschalten. Die Polizisten führen definierte Aktionen aus und befolgen Ihre Befehle. Die Soldaten verteidigen sich lediglich an der Stelle, an die Sie sie stellen. Alles Weitere machen Sie.
- **TAKTIK** Bei **Raven Shield** planen Sie besser vorher alles minutiös auf der Karte, stellen zwei Teams zusammen und wählen die passende Ausrüstung. **Commandos: Strike Force** ist spontaner – Sie entscheiden vor Ort, was mit den gegebenen Mitteln zu tun ist.
- **FÄHIGKEITEN** Moderner Spezialausrüstung wie Herzschlagsensor und Infrarotsichtgerät stehen improvisierte Ablenkungsmanöver und alte Waffen gegenüber (**Commandos**).
- **SZENARIEN** In **Raven Shield** sichern Sie Gebäude und Fabriken mit engen Gängen. Bei **Commandos** sind es weitläufigere Areale, Brücken und Militärstellungen, die Sie infiltrieren, sabotieren oder aus denen Sie Gefangene retten.



RUHESTÖRUNG! Lautstark sabotieren Sie den Nachschub der Deutschen.



ÜBERMACHT Mitten in der Feindbasis verhindern Sie eine Exekution.

2.

IM SCHWITZKASTEN Sam Fisher hat sich einen Gefängniswärter gekrallt, an die andere Wache schleicht sich im Hintergrund gerade sein Komplize heran.

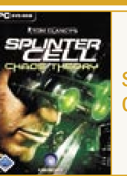
Splinter Cell 4

Double Agent | Sam Fisher als Knastbruder? PC Games lüftet das Geheimnis um Ubisofts neues Agentenabenteuer.

Koproduzent Julian Gerighty von Ubisoft bringt es bei einer Pressekonferenz in Paris auf den Punkt: „Wir waren vom braven Soldaten müde. Wir wollten Sam Fisher ein neues Image verpassen." So findet sich der Superspion im vierten Ableger der **Splinter Cell**-Serie zunächst im Knast wieder. Verurteilt zu 20 Jahren Haft, weil er eine Bank überfallen hat. Ist Sam Fisher ein Krimineller? Wie ist er auf die schiefe Bahn geraten? Schuld daran ist der Unfalltod von Sarah Fisher. Sam fällt nach dem Verlust seiner Tochter in eine tiefe Depression, kündigt bei der NSA (National Security Agency) und dreht durch. Soweit die offizielle Variante. Tatsächlich beförderte man Sam nach Sarahs tragischem Ableben zu einem NOC-Agenten. Julian Gerighty erklärt den Begriff: „NOC steht für Non Official Cover. Wer diesen Status bei der NSA erlangt, hat das Ende der Karriereleiter erreicht und ist ein Doppelagent." Aha, deshalb der Untertitel **Double Agent**. Jetzt ergibt die Story auch einen Sinn. Man lässt Sam einbuchten, damit er das Vertrauen von Terroristen gewinnt und diese ihn in ihr Netzwerk aufnehmen. Clever! Ubisoft verspricht für **Splinter Cell 4** ein nichtlineares Missionsdesign. Ergo beeinflusst Ihr Handeln den weiteren Spielverlauf und auch, welche der Endsequenzen zu guter Letzt über den Monitor flackert. So sollen Sie beispielsweise Ihre Loyalität gegenüber den Terroristen beweisen und einen Unschuldigen hinrichten. Tun Sie es, verrät man Ihnen den Verbleib einer Bombe und Sie retten vielleicht 3.000 Menschen das Leben. Verschonen Sie die Geisel, belohnt die NSA Ihre Entscheidung mit besserer Ausrüstung. Apropos Ausrüstung: Da Sam verdeckt arbeitet, bleibt der schwarze Agentendress genauso wie das Nachtsichtgerät oft im Schrank. Auch in Kinshasa, der Hauptstadt der Demokratischen Republik Kongo, wo Sie am helllichten Tag durch die Gassen schleichen, während um Sie herum ein Bürgerkrieg tobt. Die Zeiten, in denen Sam Fisher als Einzelkämpfer unterwegs war, scheinen vorbei. Ab und an finden Sie Unterstützung durch NPCs. Etwa im Gefängnis: Dort lenkt ein Insasse Wachen ab oder hilft Ihnen per Räuberleiter nach oben. Ubisoft beweist mit **Splinter Cell 4** Mut und wärmt das Spielprinzip der drei Vorgänger nicht abermals nur auf. (bb)

Entwickler: Ubisoft Shanghai
Anbieter: Ubisoft
Termin: Ende März 2006

... im Vergleich mit



Splinter Cell 3: Chaos Theory

- **AUFMERKSAME KI** Die Gegner verhalten sich in **Double Agent** noch realistischer. Sie schalten das Licht wieder ein und tauschen sogar defekte Glühbirnen aus.
- **NICHTLINEARES GAMEPLAY** Schon für **Chaos Theory** hatte Ubisoft ein nichtlineares Missionsdesign angekündigt, das dem Namen jedoch nicht gerecht wurde. Mit **Double Agent** sind die Entwickler auf dem richtigen Weg: Ihre Entscheidungen prägen den späteren Spielverlauf.
- **GRAFIK** Die **Chaos Theory**-Engine wurde um Normal Mapping erweitert. Dadurch weisen die Figuren diesmal sichtbar mehr Gesichtskonturen auf.
- **TAG UND NACHT** Während **Chaos Theory** zu etwa 90 Prozent in der Dunkelheit spielte, erwarten Sie heuer viele Einsätze bei Tageslicht.
- **MULTIPLAYER** Die bewährten Spielvarianten des Vorgängers erweitert **Splinter Cell 4** um den Modus Team-Hack, bei dem ausschließlich Spione gegeneinander antreten.

3.


LUFTANGRIFF Obwohl das Taktieren im Vordergrund steht, kommen Action-Liebhaber bei den Gefechten auf ihre Kosten.


ÜBERBELEUCHTUNG Bei War on Terror wird nicht mit Shader-Effekten gespart.


POLYGONREICH Gebäude wie Einheiten bestehen aus extrem vielen Dreiecken.

War on Terror

Preisfrage: Was kommt heraus, wenn man C&C Generäle mit Codename: Panzers kreuzt? Ein Prachtspiel wie dieses.

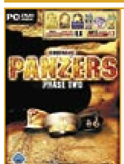
War on Terror ist ein Echtzeit-Taktikspiel im Stil von **Codename: Panzers - Phase 2**, nur dass es wie **C&C** im 21. Jahrhundert spielt. Vor jeder Mission kaufen Sie Kampfeinheiten wie moderne Panzer, Infanterie und Helikopter, so wie beim kommenden Genrekollegen **Joint Task Force** (Bericht auf Seite 62). Auf dem Gefechtsfeld angekommen, werden Sie mit verschiedenen Aufgaben konfrontiert. So sollen Sie etwa drei feindliche Lager erobern oder Flugabwehrsysteme zerstören. Sie meinen, einfach mit genügend Panzern loswalzen und fertig? Falsch! Wer nach **C&C**-Manier vorgeht, ist bei **War on Terror** chancenlos. Lauern Ihnen beispielsweise feindliche Infanteristen mit Panzerfäusten auf, explodieren Ihre Tanks wie Popcorn. Taktieren lautet also die Devise. Eines unterscheidet **War on Terror** von Genrekollegen wie **Codename: Panzers - Phase 2**: die KI. Während bei **Phase 2** fast alle KI-Aktionen per Missionsskript vordefiniert sind, handeln die **War on Terror**-Gegner nach eigenem Ermessen. So ziehen sich feindliche Kräfte zurück, wenn der Spieler mit überlegener Feuerkraft angreift. Hat der Computergegner wieder an Stärke gewonnen, schlägt er zurück.

Wenn drei sich streiten

Worum es in **War on Terror** genau geht? Im Jahre 2006 verübt die Terrororganisation „The Order" ein Attentat auf chinesische Diplomaten und lässt es so aussehen, als ob die NATO-Nachfolgeorganisation WOFOR Drahtzieher der Aktion wäre. China will Rache und ein weltweiter Krieg zwischen dem Reich der Mitte, WOFOR und Terroristen entbrennt und Sie ergreifen in drei Kampagnen abwechselnd für alle Seiten Partei. (oh)

Entwickler: Digital Reality
Anbieter: Deep Silver
Termin: März 2006

... im Vergleich mit


Codename: Panzers - Phase 2

- **GRAFIK** Aus bis zu 2.500 Polygonen bestehen die **War on Terror**-Soldaten und einige Gebäude wie Kathedralen sogar aus 40.000 Dreiecken! Dazu kommen realistische Schatten- und Beleuchtungseffekte. Da kann die **Panzers**-Engine nicht mithalten.
- **TAKTIK** Während es bei **Codename: Panzers - Phase 2** praktisch nur eine sinnvolle Taktik gibt, scheint **War on Terror** auf den ersten Blick mehr Spielraum zu bieten.
- **PARTEIEN** **Phase 2** bietet im Grunde zwei (Achsenmächte und Alliierte), **War on Terror** drei Seiten, die sich stärker voneinander unterscheiden.
- **KI** In **Phase 2** sind die meisten KI-Entscheidungen per Skript festgelegt. Bei **War on Terror** handelt der Computergegner dagegen relativ eigenständig.
- **SZENARIEN** Während **Phase 2** hauptsächlich in der Wüste Afrikas spielt, bietet **War on Terror** Schauplätze in aller Welt.

INTERVIEW MIT DÁNIEL MOLNÁR

„Wir arbeiten mit Hochdruck am Feintuning."


DÁNIEL MOLNÁR ist Designer bei Digital Reality

PC Games: Ihr habt eine moderne KI eingebaut. Wie funktioniert die genau?
Molnár: „Der Computergegner schickt Scouts aus, die die Stärke und Position des Spielers ausspähen. Verteidigt der Spieler eine wichtige Position, greift die KI mit bis zu dreifacher Übermacht an, wenn sie die Kräfte hat. Bei unwichtigen Zielen schickt sie entsprechend weniger Einheiten."

PC Games: In der Vorschauversion hat das nicht immer problemlos geklappt.
Molnár: „Balancing, Wegfindung und KI sind noch nicht optimal. Unser Team arbeitet mit Hochdruck am Feintuning und wir denken, dass wir bis zum März damit fertig sind. An der Spiele-Performance werkeln wir ebenfalls kräftig. **War on Terror** soll auch auf Mittelklasserechnern flüssig laufen."

PC Games: Welche Modi sind für den Mehrspielerteil geplant?
Molnár: „Sechs grundverschiedene Spielmodi sind enthalten: Conquer, Capture the Flag, Steal the Flag, King of the Hill, Survive und Convoy. Bei jedem Modus spielen bis zu acht Spieler über LAN oder Internet gegeneinander. Einen Kooperativmodus gibt es nicht."

4.



UNTERHALTUNG Die Bevölkerung verlangt nach Gladiatorenspielen, die in einer Arena stattfinden.

Caesar 4

Alle Wege führen nach Rom. Bauen Sie Ihre Provinz in dieser Wirtschaftssimulation aus, um zum Imperator aufzusteigen.

Als Gouverneur einer römischen Provinz haben Sie allerhand zu tun. Denn wenn Sie zum Römischen Imperium gehören wollen, sollten Sie auch eine entsprechend prunkvolle Stadt vorweisen. Meistern Sie diese Aufgabe, winken Ruhm und Ansehen in den obersten Rängen des Reiches.

Jetzt in 3D

Begnügten Sie sich bei den Vorgängern von **Caesar 4** noch mit 2D-Pixelgrafik, erwartet Sie nun die volle 3D-Pracht. Um die Stadt Ihrer Träume aufzubauen, planen Sie diese bis ins letzte Detail. Wege dienen allerdings nicht nur dazu, Waren schneller von A nach B zu transportieren, sondern ermöglichen es beispielweise der Feuerwehr, flott an den Ort der Katastrophe zu gelangen. Die Bedürfnisse der Bevölkerung sollten Sie aber auch nicht vernachlässigen: Brot und Spiele verlangt das Volk! Über allem lauert der Schatten des allmächtigen Imperators, der Sie seinen Zorn spüren lässt, sieht er seine Wünsche nicht erfüllt oder erwirtschaften Sie keine Gewinne. Auf Kämpfe brauchen Sie auch nicht zu verzichten. Barbarenhorden bedrohen die Provinz. Heben Sie Legionen aus, um es mit den Wilden aufzunehmen. Steigt mit der Zeit die Reputation, wächst auch Ihre Verantwortung im Römischen Reich und der Imperator vertraut Ihnen Aufgaben außerhalb Ihres Gebiets an. Dadurch arbeiten Sie sich langsam aber stetig nach oben vor, um selbst zum Caesar aufzusteigen. Tilted Mills **Caesar 4** verspricht ein komplexes und tiefgreifendes Spielgeschehen, das nun auch optisch ansprechend in Szene gesetzt wird. Fans der Serie können sich schon jetzt auf den Herbst 2006 freuen. (ab)

Entwickler: Tilted Mill Entertainment
Anbieter: Vivendi Universal Interactive
Termin: Herbst 2006

... im Vergleich mit

Anno 1503

- **GRAFIK Caesar 4** setzt auf eine hübsche 3D-Engine, bei der Sie Ihre Stadt aus jedem erdenklichen Blickwinkel betrachten. **Anno 1503** wirkt mit der 2D-Darstellung dagegen optisch angestaubt.
- **AUFBAU** Das Hauptaugenmerk bei Tilted Mills Spiel liegt wie beim deutschen Aufbau-Klassiker darauf, ein großes Reich zu erschaffen. Hier allerdings in Form einer Provinz.
- **KAMPF** Wie in Sunflowers Titel spielt auch in **Caesar 4** der Kampf nur eine untergeordnete Rolle. Trotzdem sollten Sie Soldaten zur Verteidigung Ihrer Provinz ausbilden.
- **BEDÜRFNISSE** Analog zu **Anno 1503** kümmern Sie sich auch im Strategiespiel in der Antike intensiv um die Bevölkerung, sonst brechen Hungersnöte und Aufstände aus.
- **WIRTSCHAFT** Ohne einen funktionierenden Warenkreislauf geht in **Caesar 4** nichts. Genau wie in **Anno 1503** handeln Sie mit Rohstoffen, um Ihr Reich zu erweitern und Ihr Volk zufrieden zu stellen.



BRÄNDE Legen Sie Straßen so an, dass die Feuerwehr Brände schnell erreicht.



PRUNKVOLL Mit einer geschmückten Stadt schinden Sie Eindruck beim Imperator.

5.



LUFTANGRIFF Schlagkräftige Luft-Boden-Einheiten wie der A10 Thunderbolt stehen auf Abruf bereit.

Joint Task Force

Panzerketten quietschen auf Asphalt, Jagdbomber rasen im Tiefflug heran. Terroristen nehmen sich besser in Acht!

Und noch ein Echtzeit-Taktikspiel, in der sich die Westmächte der Terrorbekämpfung widmen. Bei **Joint Task Force** bauen Sie im Gegensatz zu **Command & Conquer Generäle** keine Basis auf. Und Sie schürfen auch keine Rohstoffe. Der Spieler hebt seine Armee vor jeder Mission aus und scheucht diese in Echtzeit über die Gefechtsfelder. Bezahlt werden die Truppen mit dem gutem Ruf des Spielers. Wer jetzt an American Express denkt, liegt falsch: Einen guten Ruf erwerben Sie, indem Sie Kampfmissionen möglichst ohne Kollateralschäden bewältigen. Die Weltpresse ist bei **Joint Task Force** nämlich immer in der Nähe und straft hart für übertriebene Brutalität ab. Zerstören Sie Zivilgebäude, verlieren Sie Punkte und in der nächsten Mission stehen entsprechend weniger Einheiten zur Verfügung.

Realistisches Szenario

Im Gegensatz zu **War on Terror** befindet sich der Spieler aber nicht inmitten eines fiktiven Krieges zwischen der Ex-Nato, China und Terroristen. Nein, er steht an der Spitze einer Eingreiftruppe, die auf dem Balkan oder in Afghanistan für Ordnung sorgt. Bevorzugtes Beruhigungsmittel: der Kampfpanzer M1 Abrams. Ein weiterer Unterschied zu **War on Terror**: **Joint Task Force** hat ein kleines Arsenal an Flugzeugen wie dem A10 Thunderbolt.

Déjà-vu-Erlebnis

Das Spielkonzept von **Joint Task Force** erinnert streckenweise an die **Codename Panzers**-Serie. Nicht ohne Grund: Einige Designer haben zuvor für das Studio Stormregion gearbeitet und waren an der Entwicklung von **Phase 1** beteiligt. (oh)

Entwickler: Mithis Games
Anbieter: Vivendi Universal
Termin: 2. Quartal 2006

... im Vergleich mit

Codename: Panzers - Phase 2

- **GRAFIK** **Joint Task Force** repräsentiert die neue Generation der Strategiespiele, **Phase 2** gehört optisch zum alten Eisen.
- **TAKTIK** Laut **Joint Task Force**-Entwickler soll - wie in **Phase 2** - vorsichtiges Taktieren und das Kombinieren verschiedener Waffengattungen zum Erfolg führen.
- **EINHEITEN** Während in **Phase 2** nur Waffen des Zweiten Weltkriegs vorkommen, bietet **Joint Task Force** moderne Boden- und Luftstreitkräfte des 21. Jahrhunderts. **Phase 2** enthält zudem zwei, **Joint Task Force** nur eine spielbare Partei: die Anti-Terror-Truppe.
- **MISSIONEN** Beide Spiele enthalten 20 Missionen. **Joint Task Force** führt Sie im Gegensatz zu **Phase 2** rund um den Globus.
- **KAUFSYSTEM** In **Joint Task Force** ist ein innovatives System zum Kauf von Einheiten enthalten. Je gewaltloser eine Mission beendet wird, umso höher ist die Punktausbeute. Bei **Phase 2** kommt es nur auf die Erfüllung der Ziele an – ganz egal wie.



SCHWIERIG Verschlungenes Dschungelgelände gilt es ebenfalls zu meistern.



LUFTKAVALLERIE Heli-Attacken ergänzen wirkungsvoll Ihre Panzerangriffe.

The Movies™ Filmfestspiele

Gewinnen Sie eine Reise für zwei Personen nach Hollywood!

1. Preis
Eine Woche Hollywood für zwei Personen

2. Preis
Besuch einer Filmpremiere in Deutschland für zwei Personen (Roter Teppich inklusive!)

3. - 10. Preis
Je 1x Abo von SFT, PC Games und WIDESCREEN

11. - 20. Preis
Je 1x Cinestar 5-Sterne-Karte (5x gratis ins Kino)

Und so funktioniert's: Werden Sie selbst zum Star-Regisseur und drehen Sie mit The Movies™ Ihren eigenen Film. Ihr Meisterwerk schicken Sie uns einfach per CD, eine fünfköpfige Jury bewertet und ermittelt den Sieger unter allen Einsendungen. Die Gewinner inklusive ihrer Filme werden im Frühjahr 2006 veröffentlicht.

Die Jury

Petra Fröhlich
Chefredakteurin PC Games

Christian Müller
Chefredakteur SFT

Jürgen Fröhlich
Chefredakteur WIDESCREEN

Reza Memari
Werbefilmer

Prof. Dr. Bernd Willim
Präsident THE GERMAN FILM SCHOOL for digital Production

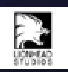
Teilnahmebedingungen:

Die mit dem PC-Spiel „The Movies™" erstellten Filme müssen eine Spiellänge von minimal 30 Sekunden und maximal 2 Minuten aufweisen. Wenn Sie „The Movies" nicht besitzen, können Sie uns alternativ ein selbst erdachtes Drehbuch zusenden (max. zwei DIN-A4-Seiten). Genre und Inhalt bleiben Ihnen überlassen. Bitte achten Sie darauf, dass Ihr Film keine Copyrights (Markenrechte) verletzt. Darunter fällt unter anderem GEMA-pflichtige Musik (Original-Filmmusik, Songs bekannter Interpreten), Schauspielernamen und Filmtitel (Star Wars, Brad Pitt). Packen Sie Ihren Film auf eine CD und schicken Sie ihn in einem ausreichend geschützten Umschlag an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: The Movies, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Einsendeschluss ist der 21.01.2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der Lionhead Studios sowie von ACTIVISION Deutschland sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt und erklären sich mit der Veröffentlichung ihrer Einsendungen einverstanden.







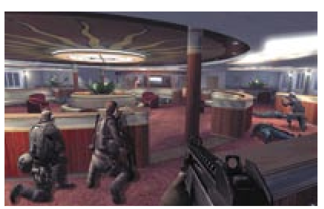




6.


BLENDEN UND SICHERN Hinter der Tür vermuten wir Terroristen, deshalb lassen wir den Raum gleich stürmen.


UNTERGRUNDKÄMPFER Hier durchforstet das Team einen U-Bahnhof nach Feinden.


KREUZFAHRT In dieser Mission kämpft Team Rainbow auf einem Frachtschiff.

Rainbow Six: Lockdown

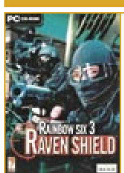
Mehr Story, weniger Taktik: Im vierten Anlauf setzt Red Storm auf unkomplizierte Anti-Terror-Action.

Wenn im Hauptquartier von Team Rainbow das Telefon schellt, droht normalerweise allergrößte Gefahr. Im vierten Teil der Serie wird die internationale Spezialeinheit zu Hilfe gerufen, weil Bio-Terroristen in den Besitz eines gefährlichen Erregers, dem Legion Virus, gelangen. Ein einziger Tropfen der giftigen Substanz würde reichen, um Millionen von Menschenleben auszulöschen – ein absolutes Horrorszenario. Damit es nicht so weit kommt, packen Sie die Koffer und buchten mit Ihren Kameraden auf der halben Welt fleißig Bösewichte ein. Die 16 Missionen verschlagen Sie unter anderem nach Schottland, Amsterdam, den Pariser Untergrund und Südafrika.

Auf den ersten Blick könnte man meinen, **Rainbow Six: Lockdown** sei dem Sparprogramm der Bundesregierung zum Opfer gefallen. Die Planungsphase der Vorgänger ist Geschichte und Team Rainbow wurde auf einen einzigen, vierköpfigen Feuertrupp reduziert. Zum Vergleich: In **Raven Shield** zog man noch mit acht Leuten, die sich auf drei Squads verteilten, in die Schlacht. Ob die taktische Komponente unter diesen Maßnahmen leidet, wird sich zeigen. Was den Spieleinstieg und die Übersicht anbelangt, hat **Lockdown** zumindest davon profitiert. Auch fällt es jetzt endlich leichter, sich mit dem Hauptcharakter Ding Chavez zu identifizieren, da man nicht ständig von einer Figur zur anderen springt. Das Radialmenü aus **Raven Shield** ersetzt eine übersichtliche Liste mit situationsabhängigen Befehlen. Stehen Sie vor einer Tür, haben Sie beispielsweise die Wahl, das Schloss mit einem riesigen Hammer oder der Shotgun zu „knacken“. (bb)

Entwickler: Red Storm Entertainment
Anbieter: Ubisoft
Termin: 31. März 2006

... im Vergleich mit


Rainbow Six: Raven Shield

- **TEAMSTÄRKE** In **Raven Shield** setzt sich Team Rainbow aus drei Feuertrupps mit insgesamt acht Soldaten zusammen, in **Lockdown** kontrollieren Sie ein einziges vierköpfiges Team.
- **HIGH-TECH-SPIELZEUG** Der Herzschlagsensor aus **Raven Shield** wird durch einen hochmodernen Bewegungssensor ersetzt. Außerdem gibt es bei beiden Spielen Nachtsichtgerät und Wärmebildkamera.
- **MULTIPLAYER** Sowohl **Raven Shield** als auch **Lockdown** besitzen eine kooperative Kampagne. Neu im vierten Teil sind der Rivalen-Modus, bei dem Team Rainbow und Terroristen gegeneinander antreten, und die vier Charakterklassen.
- **GRAFIK** Die **Unreal**-Technik wird durch eine hauseigene Grafik-Engine ersetzt.
- **CHARAKTERWAHL** In **Lockdown** legt das Spiel fest, wer Sie in den Einsatz begleitet, Kameraden können nicht sterben.

INTERVIEW MIT STUART WHITE

„Die Charaktere wachsen einem noch mehr ans Herz.“


STUART WHITE ist Produzent bei Red Storm Entertainment

PC Games: Warum habt ihr die Teamstärke reduziert?
White: „Mit einem einzigen Feuerteam kann man sich besser auf die Story konzentrieren und die Charaktere wachsen einem noch mehr ans Herz.“
PC Games: Kommt dafür die Taktik nicht zu kurz? Schließlich lässt sich ein Raum nicht mehr von drei Seiten stürmen.
White: „Sicherlich werden es einige Leute vermissen, den Feind regelrecht zu umzingeln. Wir sind aber der Ansicht, dass die spannend erzählte Story die gesunkenen taktischen Optionen wieder wett macht.“
PC Games: Muss man zwangsweise Befehle geben, um zu gewinnen, oder kommt man auch ohne Teamgeist ans Ziel?
White: „Auch wenn du deinen Kameraden kein einziges Kommando erteilst, kannst du **Lockdown** schaffen. So sprechen wir auch den typischen Einzelkämpfer an. Aber ehrlich gesagt ist es wesentlich einfacher, wenn du mit deinem Team vorrückst.“
PC Games: Können Kameraden sterben?
White: „Nein, sie fallen lediglich für den Rest der Mission aus und sind dann wieder mit von der Partie.“



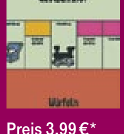
Tetris®

Jetzt downloaden bei T-Mobile

Hol dir den Fun aufs Handy.

Best of 2005

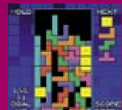
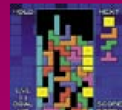
Hol dir die besten Spiele des Jahres direkt auf dein Handy.



Monopoly®

Gehe über „Los“ und der Spaß beginnt! Das meistverkaufte Gesellschaftsspiel der Welt gibt seinen Einstand auf dem Handy. Durch das Handeln mit Immobilien kannst du zum reichsten Spieler werden.

Preis 3,99 €*

Tetris

Wir haben eines der besten Spiele aller Zeiten genommen und mit neuen Features in das perfekte Handy-Spiel verwandelt. Zusätzlich haben wir noch zwei Kurzmodi integriert, die speziell auf das Handy zugeschnitten sind.

Preis 3,99 €*



Wer wird Millionär?

Erlebe die Spannung der populärsten Quizshow der Welt! Teste dein Allgemeinwissen, während du dich in dieser Version von „Wer wird Millionär?“ bis zur 1-Million-Euro-Frage spielst.

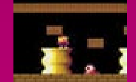
Preis 3,99 €*



Bomberman

Sprenge alle Gegner vom Bildschirm, finde den versteckten Ausgang und betrete diesen dann, um die Level zu schaffen. Verbessere die Ausrüstung deines BOMBERMAN durch das Aufheben von Gegenständen.

Preis 3,99 €*



Giana Sisters

Einfach (alb)traumhaft: Entdecke mit den Kult-Schwestern geheimnisvolle Welten und finde den Diamanten!

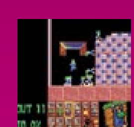
Preis 3,99 €*




Playboy Strip Poker 2

... Spiele eine heiße Pokerpartie mit dem Playmate ... Wenn du wirklich gut bist, wird Corinna alle Hüllen fallen lassen! Wagst du das Spiel?

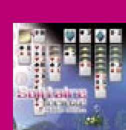
Preis 4,99 €*



Lemmings™

Rette möglichst viele putzige Lemminge innerhalb eines Zeitlimits. Tust du nichts, werden sie von Klippen geradewegs in brodelnde Lava stürzen.

Preis 4,99 €*



Solitaire Deluxe T-Mobile Edition

Misch dein Handy auf! Der Kartenspiel-Klassiker mit drei Spielvarianten, Top-Grafik und groovigem Sound!

Preis 3,99 €*



2005 Real Football

Nenne dich ab jetzt Fußball-Gott! Mit fünf Game-Modi, umfangreicher Spieler-Datenbank und komplexen Strategien geht garantiert kein Schuss mehr nach hinten los!

Preis 3,99 €*



King of Sex City

Das Kult-Game! Mit bis zu fünf verschiedenen Kulissen und neun heißen Girls, die nur darauf warten, dass du ihnen zeigst, wer der King ist!

Preis 3,99 €*

* Beim Download fallen zusätzlich WAP-/GPRS-Verbindungskosten an.

Dein Weg zu den Spielen:

1. Im Handy-Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads/Games klicken.
3. Kategorie „Best of 2005“ auswählen.
4. Jetzt nur noch dein Spiel aussuchen und downloaden.

Noch mehr coole Games findest du im Internet unter www.t-mobile.de/downloads

SMS Gaming Newsletter

Sende einfach eine SMS mit „A“, einem Leerzeichen und „Games“ an die T-Mobile Kurzwahl 2323. Du erhältst dann automatisch und kostenlos jeden Montag den „SMS Gaming Newsletter“.

T · · Mobile · · ·

7.



STURMANGRIFF Ein Feind hat sich hinter einer Häuserecke verschanzt. Wir stürmen seine Position.

Ghost Recon 3

Advanced Warfighter | Viva Mexiko-Stadt! In Ghost Recon 3 erleben Sie taktische Häuserkämpfe im Großstadtdschungel.

Statt einer lieblosen Konsolenumsetzung verspricht das schwedische Studio GRIN (**Bandits: Phoenix Rising**), dass die PC-Version von **Ghost Recon 3** weitestgehend unabhängig von Xbox & Co. entwickelt werde. In puncto Story bauen aber alle Fassungen auf ein und dasselbe Szenario auf, das genauso gut den Stoff für eine Hollywood-Produktion liefern könnte: Während einer verdeckten Routineoperation in der Millionenmetropole Mexiko ereilt die Spezialeinheit „The Ghosts" ein Notruf vom anderen Ende der Stadt. Auf die Sicherheitskonferenz ist ein Anschlag verübt worden! Der kanadische Präsident ist tot und das amerikanische Staatsoberhaupt wurde gekidnappt. Ihr Auftrag: Retten Sie den Mann! Setzte das erste **Ghost Recon**-Abenteuer noch stark auf Feld-, Wald- und Wiesen-Scharmützel, steht im neuesten Teil der gnadenlose Häuserkampf mit mexikanischen Paramilitärverbänden im Mittelpunkt. Alle Missionen spielen ausschließlich in Mexiko-Stadt. In Person von Captain Scott Mitchell lotsen Sie Ihren mehrköpfigen Einsatztrupp durch heruntergekommene Straßenzüge, das Spielgeschehen nehmen Sie aus der Ego-Perspektive wahr. Kommandos und Wegpunkte erteilen Sie über eine dreidimensionale Satellitenkarte. Ähnlich wie in **Full Spectrum Warrior** dienen Autos und Mülltonnen als Deckung. Aber Vorsicht: Die Objekte halten dem Kugelhagel nicht ewig stand, sodass Sie irgendwann schutzlos in der Gegend stehen. Besonders erwähnenswert sind die Spezialfähigkeiten des Hauptcharakters. Auf Knopfdruck treten Sie Türen ein oder vollziehen einen waghalsigen Hechtsprung hinter eine Mauer. (bb)

Entwickler: GRIN
Anbieter: Ubisoft
Termin: März 2006

... im Vergleich mit

SWAT 4

- **TEAM** In **SWAT 4** kommandieren Sie ein Sondereinsatzkommando der Polizei, in **Ghost Recon 3** eine militärische Spezialeinheit.
- **SZEANRIO** Typische Polizeimissionen wie Geiselbefreiungen oder Bombendrohungen stehen in **SWAT 4** an der Tagesordnung. Bei **Ghost Recon 3** befreien Sie hingegen ausschließlich den US-Präsidenten aus den Händen militanter Entführer.
- **KOMMANDOSTRUKTUR** Über eine Satellitenkarte setzen Sie bei **Ghost Recon 3** Wegmarken und erteilen Befehle. In **SWAT 4** wählen Sie Kommandos aus einem Pop-up-Fenster aus.
- **MULTIPLAYER** Wie **SWAT 4** soll auch **Ghost Recon 3** eine kooperative Kampagne beinhalten. Ferner wird es spezielle Multiplayer-Karten in Venezuela geben.
- **PHYSIK** Im Gegensatz zu **SWAT 4** wartet **Ghost Recon 3** mit etlichen Physikspielereien auf. Explodierende Autos fliegen durch die Luft und andere Objekte zerbersten bei Feuergefechten in ihre Einzelteile.



ECKENSCHÜTZE Aus der Deckung heraus nehmen wir den Bordschützen ins Visier.



AUGEN ZU! Blicken Sie mit dem Nachtsichtgerät ins Licht, werden Sie geblendet.


AGE EMPIRES III
LANGFRISTIGES ZIEL
Mach aus der Neuen Welt deine Welt.
UNMITTELBARES ZIEL
Überstehe die nächsten zehn Minuten.
Führe Armeen. Kommandiere Flotten. Erschaffe eine Nation. Eine neue Welt voller unbegrenzter Möglichkeiten wartet darauf, von dir erobert zu werden – mit der richtigen Taktik auf dem Schlachtfeld. Die Frage ist nur: Überlebst du lange genug?
www.ageofempires3.com
ENSEMBLE STUDIOS
Microsoft game studios
Games for Windows
© 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios und das Microsoft Game Studios Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

8.



ALTE BEKANNTE Vor Tonys Zuhause treffen Sie auf Pantagruel, seinen geliebten Hund aus dem ersten Spiel.

Tony Tough 2

A Rake's Progress | Im zweiten Teil um den sympathischen Nervtöter besuchen Sie Tony in seiner Jugend.

Zugegeben, der Vorgänger **Tony Tough and the Night Of Roasted Moths** war kein Verkaufsschlager. Urkomische Dialoge begeisterten Comedy-Fans, unlogisches Rätseldesign und veraltete Comic-Grafik dafür weniger. **Tony Tough 2: A Rake's Progress** tritt also kein leichtes Erbe an – aber brachte uns als voll spielbare Beta-Version bereits herzlich zum Lachen.

Der gerade mal 13-jährige Tony ist ein außergewöhnlicher Junge. Seine Art, sich seinen Mitmenschen übertrieben korrekt und ausufernd mitzuteilen, bringt irgendwann jeden auf die Palme – auch seinen Lehrer, der ihn zum Nachsitzen verdonnert. Tony – so kennt man ihn – erkauft sich die Freiheit mit einem ungewöhnlichen Trick: Er verschluckt kurzerhand einen Frosch und wird in das örtliche Krankenhaus eingeliefert. Sie ahnen es bereits: Verfechtern logischer Knobeleien droht auch bei **Tony Tough 2** der geistige Zusammenbruch.

Dafür ist die Optik mächtig vorangekommen. Anstelle der grobkörnigen Comic-Grafik des ersten Teils bietet **Tony Tough 2** nun hochauflösend vorgerenderte Hintergründe. Die wirken freilich weniger dynamisch als die dreidimensionalen Umgebungen eines **Ankh**, machen aber trotzdem einen ordentlichen Eindruck. Sämtliche Charaktere bestehen aus Polygonen und sind witzig animiert – gute Arbeit!

Kern- und Glanzstück eines **Tony Tough**-Spiels sind aber die beabsichtigt langatmigen und herrlich bissigen Dialoge. Die uns vorliegende Version hatte noch keine Sprachausgabe, doch es sollen laut Publisher Dtp auch für den zweiten Teil wieder deutsche Comedy-Stars zum Einsatz kommen. (fs)

Entwickler: Prograph Research
Anbieter: Dtp
Termin: 1. Quartal 2006

... im Vergleich mit

Ankh

- **SCHÖNERE GRAFIK** Der Vorgänger ist mit seinem grobkörnigen Comic-Look stark veraltet. **Tony Tough 2** bietet 3D-Figuren vor gerenderten Hintergründen. Das sieht sehr gut aus, wirkt aber nicht so lebendig wie etwa **Ankh**.
- **DIALOGE ALS MARKENZEICHEN** Daran merkt man, dass es ein **Tony Tough**-Spiel ist: Die witzigen Gespräche und sogar die Monologe sind endlos lang und beschreiben selbst banale Sachverhalte übertrieben aufwändig.
- **BEWÄHRTE STEUERUNG** Ähnlich wie in **Ankh** steuert man **Tony** komplett mit der Maus. Das klappt sogar etwas besser als im Ägypten-Abenteuer.
- **PROMINENTE SPRECHER** Noch steht nicht fest, welche deutschen Comedy-Stars verpflichtet werden. Allerdings waren die tollen Synchronstimmen bereits ein Highlight des Vorgängers.
- **VERWIRRENDE RÄTSEL** Einige Aufgaben erforden eher ungewöhnliche Lösungen – dafür ist **Tony Tough** immerhin bekannt.



SAUBER Das Inventar blendet nur auf Wunsch ein.



BEQUEM Die Steuerung erfolgt klassisch per Maus.



TYPISCH Tony hat zu allem einen schrägen Kommentar.

9.

GIPFELSTÜRMER Der Abfahrtslauf ist spektakulär in Szene gesetzt und dank der eingängigen Steuerung haben Sie die optimale Kontrolle.

Torino 2006

Große Ereignisse werfen ihre Spiele voraus: Wir haben für Sie den PC-Ableger der kommenden Winterolympiade angespielt.

Wie von diesem Genre gewohnt, handelt es sich bei **Torino 2006**, dem offiziellen Game zu den 20. Olympischen Winterspielen in Turin (10. bis 26. Februar), um ein ideales Partyspiel. Die Medaillenhatz in 15 Disziplinen macht in einer illustren Runde menschlicher Wintersport-Asse richtig Laune, während der Einzelspielermodus höchstens für Trainingseinheiten sinnvoll ist. Bei allen Wettkämpfen beschränkt sich die absolut unkomplizierte Steuerung auf ein paar Tasten, was angesichts der wenigen Funktionen im Spiel völlig ausreicht. **Torino 2006** ist eine flockig bunte Mischung aus Minispielen. Im Startmenü können Sie einzelne Wettbewerbe auswählen oder ein Turnier aus mehreren oder allen Disziplinen zusammenstellen. Ganz so, wie es Ihrer Spielrunde genehm ist. Die Handhabung ist dermaßen einfach, dass auch Anfänger sofort an der Spitze mitmischen. So richtig in den Spiel-Tiefschnee taucht **Torino 2006** bei keinem Event ein, aber dass ist auch nicht zwingend erforderlich. Das sieht man gut am Beispiel der Skisprung-Disziplin, die im Gegensatz zum ebenfalls von 49 Games entwickelten **RTL Skispringen 2006** nicht mal halb so schwierig und umfangreich ausfällt. Alles geht locker von der Hand und ist auch bei vielen Mitspielern schnell erledigt. Auf diese Weise durchlaufen Sie Sportart um Sportart, ohne dass Langweile oder Frust aufkommen – simple, aber gute Unterhaltung. Das Filetstück des Spiels ist der Olympia-Modus, bei dem Sie mit einem Sportler Ihrer Wahl wie beim C64-Klassiker **Winter Games** alle Disziplinen der Reihe nach absolvieren und Medaillen sammeln. Diese Wettkämpfe erwarten Sie: Ski Alpin mit Abfahrt, Super G, Slalom sowie Riesenslalom, Skisprung auf Normal- und Großschanze, Eisschnelllauf mit 500, 1.000 und 1.500 Metern, Langlauf, Biathlon, Rodeln, Vierer- und Frauen-Bob sowie Nordische Kombination. Unsere Version machte einen finalen Eindruck, laut Hersteller arbeiten die erfahrenen Wintersportspielmacher an den letzten grafischen Schönheitskorrekturen. Viel schief gehen kann im Grunde nichts mehr, denn das Fundament ist schließlich schon jetzt mehr als solide. (rw/cs)

Entwickler: 49 Games
Anbieter: 2k Games
Termin: 20. Januar 2006

... im Vergleich mit



Salt Lake 2002

- **DISZIPLINEN** Das Spiel zur vergangenen Winterolympiade bot nur sechs Wettbewerbe mit ebenso wenigen Disziplinen. Bei **Torino 2006** sind es acht Sportarten mit stolzen 15 Disziplinen.
- **AUTHENTIZITÄT** Beide Titel führen Sie an die originalgetreu nachgebildeten Schauplätze der jeweiligen Austragungsorte.
- **GRAFIK** Altersbedingt kann **Salt Lake 2002** nicht mit der detaillierten Optik und den realistischen Animationen von **Torino 2006** mithalten. Vor allem die alpinen Skiwettkämpfe sehen im Neuling klasse aus.
- **STEUERUNG** Bei **Salt Lake 2002** führte stupides Hämmern auf diverse Tasten zum Erfolg. **Torino 2006** setzt auf eine intuitivere Steuerung, die trotzdem kinderleicht ist.
- **MEHRSPIELER** Maximal vier Spieler kämpften 2002 an einem PC um die begehrten Medaillen. Bei **Torino 2006** hat sich daran nichts geändert. Die Chance auf völkerverbindende Duelle über das Internet wurde jedoch vertan.

SAGENHAFT...

... sparen! Holen Sie sich jetzt das Miniabo von **PC GAMES** - 3 Ausgaben plus der exklusive Game-Girl-Kalender-2006 oder das aktuelle WoW-Sonderheft für nur 9,90 Euro!

33% SPAREN + GRATIS-EXTRA!

Game-Girls-Kalender Monat Januar

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES mit DVD + Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:
(Bitte nur eines ankreuzen. Lieferung solange Vorrat reicht.)

- ☐ **Game Girl Kalender 2006** (Art.-Nr.: 002834)
- ☐ **Sonderheft World-of-Warcraft 01-06** (Art.-Nr.: 002553)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 17

10.



AUFWÄNDIG Nicht nur die Panzer sind eindrucksvoll in Szene gesetzt. Auch die Umgebung strotzt vor Details.

Panzer Elite Action

Fühlt man sich auf dem Schlachtfeld wirklich sicherer, wenn man von 30 Tonnen Stahl umgeben ist? Finden Sie es heraus.

Die Tank-Simulation **Panzer Elite** hat zwar bereits sechs Jahre auf dem Stahlbuckel, schart aber immer noch eine kleine, aber feine Fangemeinde um sich. Noch heute basteln **Panzer**-Anhänger an Gratis-Mods. Bei dem im März erscheinenden Nachfolger **Panzer Elite Action** ist der Name Programm. Weniger Simulation, mehr Action-Elemente finden den Weg ins Spiel. Entwickelt wird das Teil übrigens nicht von den Vätern des Originals, Wings Simulations, sondern von Zootfly. Alle Achtung: Story und Charaktere stammen aus der Feder von Urgestein Bob Bates. Dieser war früher etwa bei Legend Entertainment beschäftigt und hat an Klassikern wie **Unreal** mitgearbeitet.

Aller guten Kriege sind drei

In **Panzer Elite Action** kämpfen Sie auf Seiten der Russen, der Wehrmacht und der Alliierten. Jeder Fraktion spendierte man eine eigene Kampagne, authentisches Kriegsgerät inklusive. Das Spiel ist zwar schwerpunktmäßig auf Action ausgelegt, doch nur ständig auf der Feuertaste herumzuhämmern, wie etwa beim Konkurrenten **WW2 Tank Commander**, genügt nicht. So benutzen Sie zum Beispiel ein Fernglas, um das Terrain zu sondieren, und fordern sogar Luftangriffe an. Zudem hat auch das Terrain Einfluss auf die Zielfunktion. Wer seinen Stahlkoloss mit Vollgas über holprigen Grund jagt, trifft eben nicht mehr so genau. Dass die den realen Vorbildern entsprechenden Tanks über unterschiedliche Trefferzonen und charakteristische Stärken und Schwächen verfügen, versteht sich von selbst. Die goldene Mitte zwischen Simulation und Action? Sieht fast so aus. (ai)

Entwickler: Zootfly
Anbieter: Deep Silver/Jowood
Termin: März 2006

... im Vergleich mit

WW2 Tank Commander

- **UMFANG** In **Panzer Elite Action** befehligen Sie Ihre Panzer durch 18 Missionen in drei unterschiedlichen Kampagnen. Sie steuern über 15 verschiedene Panzer durch abwechslungsreiche Schauplätze. Die Umgebung erlaubt zudem mehr Interaktion als **WW2 Tank Commander**. So lassen sich Gebäude zerstören und Bäume umknicken.
- **ANFÜHRER** Sie führen Ihre eigene Panzer-Einheit an und wenden laut Entwickler unterschiedliche Strategien an, in dem Sie etwa die Stärken der einzelnen Tanks der Situation entsprechend einsetzen.
- **KI** Die künstliche Intelligenz der Feinde ist bei **Panzer Elite Action** ausgefeilter und soll den Eindruck erwecken, dass Sie an einem echten Gefecht teilnehmen.
- **MEHRSPIELER** Im so genannten Conquest-Modus agieren bis zu 32 Spieler. **WW2 Tank Commander** hat nur einen Singleplayer.
- **SUPPORT** Nach der Veröffentlichung stehen für **Panzer Elite Action** zusätzliche Levels und Fahrzeuge gratis zum Download bereit.



INTERAKTION Umgebungsobjekte wie Bäume und Gebäude lassen sich zerstören.



AIRSTRIKE Auch das Anfordern von Luftunterstützung ist möglich.

Razer™

Copperhead™

HIGH PRECISION GAMING MOUSE

In drei Farben erhältlich

2000 DPI Laser
POWERED BY RAZER PRECISION™

1000 Hz Ultrapolling
1 MS REAKTIONSZEIT

32 KB Onboard-Speicher
POWERED BY RAZER SYNAPSE™

Razer Copperhead™ – This is not your mother's mouse™

Mit einem 2000 dpi Lasersensor bietet die Razer Copperhead™ größtmögliche Präzision und eine bisher unerreichbare Schnelligkeit. Mit einer Reaktionszeit von einer Millisekunde und 1000 Hz Ultrapolling reagiert die Maus auf kleinste Bewegungen und erfasst Hochgeschwindigkeitsbewegungen von bis zu 1,27 m/Sek.
32 kB Onboard Memory speichert bis zu fünf Profile mit verschiedenen Tasten-, Makro- und Sensivitätseinstellungen auf der Maus selbst.
Die Profile können mitgenommen und ohne Treiberinstallation an jedem beliebigen Rechner benutzt werden.












www.razerstore.com

TEST



PETRA FRÖHLICH
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



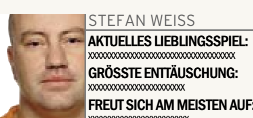
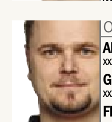
RAINER ROSSHIRT
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

STRATEGIE

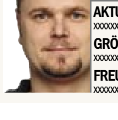


DIRK GOODING
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

ANDREAS BERTITS
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

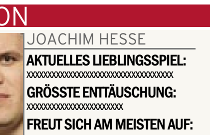



STEFAN WEISS
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

OLIVER HAAKE
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

ACTION



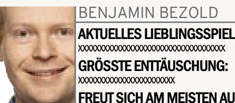
JOACHIM HESSE
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

AHMET ISCITÜRK
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

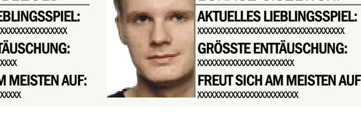


HARALD FRÄNKEL
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Call of Duty 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Frauen (außer Mama)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Enemy Territory: Quake Wars

ANSGAR STEIDLE
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Battlefield 2: Special Forces
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: GSG 9 Anti Terror Force
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3

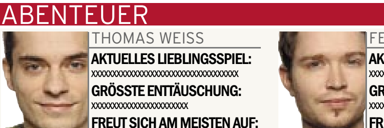



BENJAMIN BEZOLD
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



LUKASZ CISZEWSKI
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

ABENTEUER



THOMAS WEISS
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



FELIX SCHÜTZ
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

SPORT



RALPH WOLLNER
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



CHRISTIAN SAUERTEIG
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

COMMUNITY & ONLINES



MARC BREHME
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



JUSTIN STOLZENBERG
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

KORRESPONDENTEN/REPORTER



CHRISTOPH HOLOWATY
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



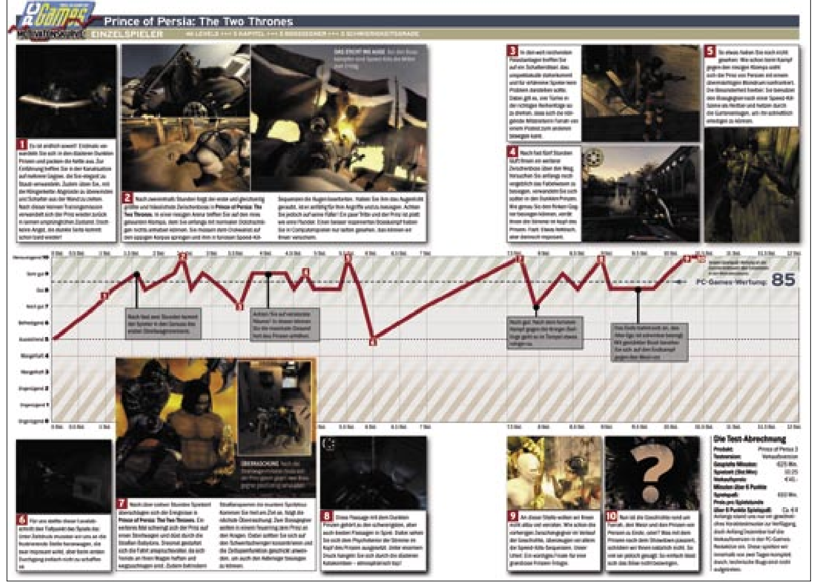
HEINRICH LENHARDT
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE





Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen einzigen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die künftigen Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Ab dem 1. Januar 2006 beginnt eine neue Wertungszeitrechnung.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5



BEISPIEL: X3: REUNION



BEISPIEL: DOOM 3

KLASSE 4



BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE



BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3

BEISPIEL: C&C: GENERÄLE

BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2



BEISPIEL: ANNO 1503

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1



BEISPIEL 1: STARCRAFT



BEISPIEL 2: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wider, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Doom 3, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.024 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 25 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)

PC-GAMES-AWARD





PC-Games-Award

Hervorragenden Spielen erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 108.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch Ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Black & White 2
Doom 3
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 06
NHL 06
Quake 4 (dt.)
Splinter Cell 3: Chaos Theory
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein ganz außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß der prämierten Spiele.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Call of Duty 2
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 06
GT Legends
GTA San Andreas
Jedi Knight: Jedi Academy
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 06
Need for Speed Underground 2
NHL 06
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft



Prince of Persia

The Two Thrones | Das neuste Abenteuer des Prinzen könnte sein letztes sein. Denn der Wesir will seinen Tod!

PC Games SILBER AWARD 85 02/2006

Am Anfang seines Abenteuers sah er noch sympathisch und jung aus, im zweiten Teil wandelte er sich in einen arroganten Finsterling. Nun, in **Prince of Persia: The Two Thrones**, besitzt der Hauptdarsteller gleich zwei Persönlichkeiten. Nach den Geschehnissen in **Warrior Within** kehrt der persische Held zurück in seine Heimat und findet dort das totale Chaos vor. Bizarre Kreaturen belagern Babylon, quälen die Bewohner und wollen dem Prinzen an den Kragen. Zu allem Überfluss entführen und töten die Invasoren Kaileena, die Wächterin der Zeit. Dies hat gravierende Konsequenzen für den Protagonisten: Seine dunkle Seite, die ohne Zweifel schon im Vorgänger zum Ausdruck kam, übernimmt im Verlauf von **The Two Thrones** regelmäßig und ohne Einwirkung des Spielers die Kontrolle über den ursprünglich so barmherzigen und tapferen Königssohn. Das sieht nicht nur gut aus, es spielt sich auch fantastisch.

Gespaltene Persönlichkeit

Der Anblick des Dunklen Prinzen, wie die Macher das Alter Ego nennen, ist Furcht erregend. Schwarze, verbrannte Haut, diabolische Augen und eine ausgefallene Hochfrisur kennzeichnen den bösen Zwillingsbruder. Dieser besitzt zwar den üblichen Dolch gegen seine Widersacher, kann aber auf eine noch effektivere Waffe zurückgreifen. Während Sie als gewöhnlicher Prinz Feinden die Schwerter und Keulen stibitzen, verfügt der dunkle Prinz über eine mächtige Kette, die ganze Gegnerscharen gleichzeitig zu Staub verwandeln kann. Insgesamt ist der düstere Gegenpart flinker und stärker, aber auch verwundbarer als der „gute" Prinz. Mehr Details zu den Unterschieden zwischen den beiden Seiten des Hauptcharakters finden Sie im Kasten „Jenseits von Gut und Böse" auf der der nächsten Seite. Um das gesamte Potenzial der Kampfkünste des Prinzen auskosten zu können, empfehlen wir Ihnen, im Vorhinein das Handbuch zu studieren. Dort finden Sie nämlich sämtliche Spezialangriffe. Das Böse existiert jedoch nicht nur in Form des Alter Egos, sondern auch als Stimme im Kopf des Prinzen von Persien. Diese rät dem Helden regelmäßig, hilfsbedürftige Menschen mit ihrem Leid allein zu lassen und Farrah im Kampf gegen den Wesir nicht zur Seite zu stehen. Andererseits dient die Stimme des Dunklen Prinzen als Hilfestellung zum Beispiel bei Bossgegnern.

Timing ist alles!

Prince of Persia: The Two Thrones führt mit den so genannten Speed-Kills eine weitere Neuerung ein, die uns sehr beeindruckte. „Schnelles Töten" – was sich dezent makaber anhört, präsentiert sich im Spiel ausgesprochen spektakulär. Per Knopfdruck aktivieren Sie die zahlreichen Speed-Kill-Sequenzen, bei denen genaues Timing gefragt ist. Das Prinzip ist einfach erklärt: Stoßen Sie auf nichts ahnende Feinde, ist die direkte Konfrontation nicht die einzige Möglichkeit der Konfliktbewältigung. Sie können sich, ähnlich wie Sam Fisher in **Splinter Cell**, von hinten anschleichen oder aus sicherer Höhe zum Beispiel auf das Genick des Gegners hechten. Dabei gilt es, im richtigen Moment mit dem Dolch zuzustechen. Geschieht dies nicht, kann der Gegner seinen Angriff abschmettern, ihn zu Boden werfen und seine Kollegen um Hilfe bitten. Die Speed-Kills kommen jedoch auch bei den zahlreichen Bossen zum Einsatz. So müssen Sie beispielsweise dem korpulenten Zwischenboss Klompa erst auf den Nacken springen, das Messer auspacken und ihm das Augenlicht rauben, bis er wild herumirrend durch die Arena stampft und weitere Treffer kassieren kann. Was sich kompliziert anhört, ist in **The Two Thrones** äußerst einfach gelöst. Schon nach wenigen Malen haben Sie den Dreh heraus und erfreuen sich an den eindrucksvollen Animationen.

Alles im Blick

Um den Prinzen sicher von Abgrund zu Abgrund zu geleiten, stehen Ihnen mehrere Blickwinkel zur Verfügung.



Die **Standardperspektive** ist frei schwenkbar. Sie wissen, was in Ihrer Umgebung passiert.

Vorteile: Nahansicht schaut spektakulär aus und ist frei bewegbar.

Nachteile: Manuelle Bedienung; Eingeschränktes Blickfeld.



Die **Ego-Perspektive** lässt Sie durch die Augen des Prinzen Blicken.

Vorteile: Kein Detail bleibt Ihnen verborgen. Gut zur Orientierung.

Nachteile: Sie können sich lediglich umgucken, aber nicht bewegen.



Die **Übersichtskamera** kommt oft zum Einsatz und zeigt den nächsten Wegpunkt an.

Vorteile: Mit Knopfdruck verschaffen Sie sich einen Blick über den Level.

Nachteile: Nicht immer verfügbar; Spielerfigur gerät in den Hintergrund.



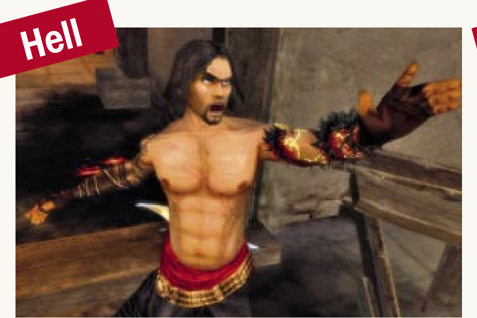
STRASSENRENNEN Bei den spektakulären Streitwagenpassagen düsen Sie durch die Gassen Babylons.



MONSTRUM Wie bei David gegen Goliath setzt sich meist der scheinbar Schwächere – hier der Prinz – durch.

Jenseits von Gut und Böse

In The Two Thrones erwacht das böse Alter Ego im Protagonisten, der Dunkle Prinz.



Gewohntes Bild
Der Prinz wirkt erwachsener und friedliebiger als im direkten Vorgänger **Warrior Within**.



Die finstere Seite
Der Dunkle Prinz schaut nicht nur Furcht erregend aus, sondern spukt auch als Stimme im Kopf des Prinzen herum.



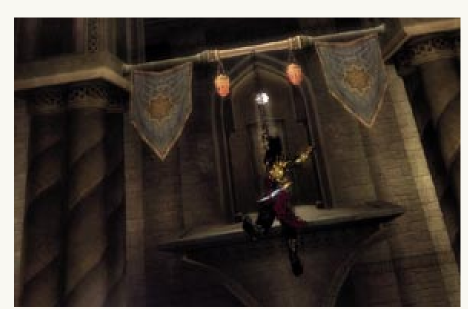
Zwei-Waffen-System
Wieder einmal verfügt der Prinz über einen Dolch und eine Sekundärwaffe, die er Feinden abnimmt.



Tödliche Kette
Anstatt einer zweiten Klinge oder Keule schwingt das Alter Ego eine mächtige Kette.



Kletterpartien
Der Prinz rammt sein Messer in die dafür vorgesehenen Kerben – und hangelt sich auf diese Weise zum Ziel.



Schwungvoll
Anstatt sich an Wänden festzukrallen, hängt der Dunkle Prinz seine Kette an Stangen und Lampen und schwingt umher.

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼	
128 MB: Unzumutbar	256 MB: Akzeptabel
512 MB: Optimal	1.024 MB: Optimal

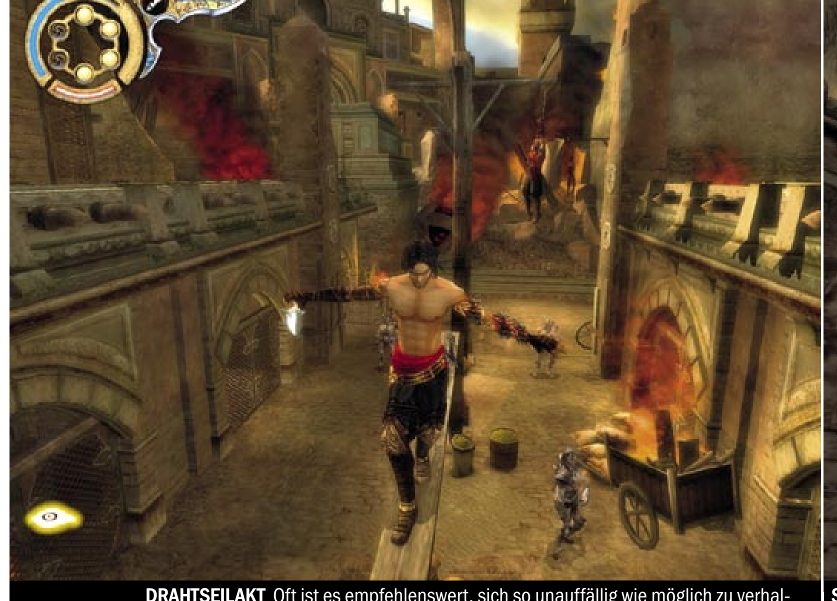
TUNING-TIPPS
Schon eine 2-GHz-CPU, 512 MByte RAM und Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT garantieren ein absolut ruckelfreies Spielvergnügen mit allen Details in 1.024x768. Spieler mit einem leistungsschwachen System sollten auf die Spezial- und Schatteneffekte mit einer hohen Qualität verzichten.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

Alles bleibt beim Alten. Fast.

Was das Spielprinzip angeht, bleibt **Prince of Persia: The Two Thrones** bei seinen Wurzeln. In der zehn Stunden andauernden Geschichte rund um den Prinzen und seine hübsche Begleiterin Farrah klettern, hüpfen und schwingen Sie durch die durchdachten Szenarien. Abgründe überwindet der Prinz mit dem Wandlauf, hämmert daraufhin seinen Dolch in die Wand, springt auf die gegenüberliegende Seite, hangelt sich zu einem Vorsprung rüber und schwingt schließlich elegant von Stange zu Stange. Genau dieser flüssige Spielverlauf macht den Reiz der Kletterpartien aus. Sollten manche Passagen zu schwierig erscheinen, schalten Sie einfach in den Zeitlupenmodus und bewegen sich in bester **Matrix**-Manier durch die Hindernisse. Meistens wissen Sie aber, vor allem wenn Sie die Vorgänger gespielt haben, wo es langgeht und an welchen Felsvorsprung sich der Prinz am besten hängt. Und sollte der Hauptcharakter mal ins Leere springen, abrutschen oder von den Gegnern in die Tiefe geworfen werden, kommt die praktische Zurückspulfunktion zum Einsatz. Das Prinzip: versuchen, scheitern, Fehler rückgängig machen. Der Prinz ist wohlauf, alles ist gut – bis zu dem Moment, an dem Sie den kompletten Sandvorrat verbraucht haben und nicht mehr an der Uhr drehen können. Dann finden Sie sich meistens am Anfang des Levelabschnitts wieder. Diese frustrierenden Situationen treten vermehrt bei den Einsätzen des Dunklen Prinzen auf, da er permanent Lebensenergie verliert und Sie somit unter Druck nach dem richtigen Pfad und diversen Schaltern suchen. Oftmals erreichen Sie in solchen Szenen das Ziel auf den letzten Drücker – Adrenalinschübe sind garantiert. Apropos: Auch die neuen Streitwagensequenzen treiben Ihnen den Schweiß auf die Stirn. In den actionreichen Missionen steuern Sie solch ein antikes Gefährt durch die Straßen Babylons. Dabei behindern feindliche Streitwagen und Straßensperren Sie. Auch hier ist Ihr Timing ausschlaggebend. Drängt Sie ein Gegner von der Bahn, zerschmettern Sie an der nächsten Wand.



DRAHTSEILAKT Oft ist es empfehlenswert, sich so unauffällig wie möglich zu verhalten, um im richtigen Moment zuschlagen zu können.



SPEED-KILLS Der Prinz attackiert in einer Speed-Kill-Sequenz einen Krieger. Die Spezialangriffe sind das spielerische Glanzstück in **The Two Thrones**.



ALTER EGO Die Kette des Dunklen Prinzen ist eine der mächtigsten Waffen im Spiel.



AKROBATISCH Der Prinz verfügt über eine ganze Palette an Spezialmanövern.

Die Frau an seiner Seite

Neben dem Prinzen spielt die geschickte Farrah eine wichtige Rolle in der Hintergrundgeschichte. Schon vor der ersten Begegnung in **The Two Thrones** laufen sich die beiden über den Weg. Aufmerksame Spieler werden beim ersten Streitwagenrennen bemerken, wie die in einem Käfig gefangene Farrah über die Straße getragen wird. Doch ihr gelingt die Flucht und sie rettet im späteren Verlauf dem Prinzen mehrmals das Leben. Sie bekommen die hübsche Kriegerin allerdings nur bei gelegentlichen Rätselaufgaben und in Zwischensequenzen zu sehen, zusammen kämpfen darf das Paar nicht.

Volle Kontrolle

Bei der Installation rät das Spiel, ein Analog-Gamepad zu benutzen. Und tatsächlich spielt sich der Titel mit einem Pad genau so gut wie auf einer Konsole. Sie steuern den Prinzen aber genau so präzise mit Maus und Tastatur. Die wichtigen Kommandos wie Wandlauf und Kämpfen führen Sie per Maus, alle anderen Bewegungen mit der Tastatur aus. Optisch haben die Macher das Wüstenszenario weiter aufpoliert. Der Prinz sieht so detailliert und sympathisch aus wie noch nie und die Schauplätze in und um Babylon bestechen durch viele Details. Eingestürzte Wände, brennende Häuser und verwüstete Straßen – alles ist abermals perfekt in Szene gesetzt. Besonders gefallen haben uns die vielen Tempelanlagen, die von der Gestaltung sowohl von außen als auch von innen brillieren. Lediglich großflächigere Texturen wirken verwaschen, und auch manche Charaktere hätten ein paar Polygone mehr vertragen. Was den Sound anbelangt, gibt es keinen Anlass zur Kritik. Bei dramatischen Szenen ertönt orientalischer Gesang mit sanften Melodien, während es bei brenzligen Situationen schneller und rockiger zugeht. Die Dialoge zwischen dem Prinzen und Farrah können sich auch hören lassen. Sätze wie „Seid Ihr toll?" (Farrahs Reaktion auf die Risikobereitschaft des Prinzen), oder „Wir müssen diesen Disput später fortsetzen!" (ausschweifende Diskussion), tragen zur Atmosphäre bei. Garniert wurde die gelungene deutsche Synchronisation mit einer Prise Humor. So trifft der Prinz nach der zweiten Streitwagenszene auf einen gut ausgerüsteten Krieger. Er bereitet sich konzentriert auf den Kampf vor und wird völlig überraschend von hinten getreten. Ein zweiter Krieger taucht auf. Der Prinz: „Nun ja, ich gestehe. Das hätte ich nicht erwartet." Welche anderen Situationen in **The Two Thrones** uns ebenfalls gefallen oder nicht zugesagt haben, lesen Sie auf den folgenden Seiten in der brandneuen Motivationskurve. (lc)

PC Games MOTIVATONSKURVE

Prince of Persia: The Two Thrones

EINZELSPIELER 46 LEVELS +++ 5 KAPITEL +++ 5 BOSSGEGNER +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



1 Es ist endlich soweit! Erstmals verwandeln Sie sich in den düsteren Dunklen Prinzen und packen die Kette aus. Zur Einführung treffen Sie in der Kanalisation auf mehrere Gegner, die Sie elegant zu Staub verwandeln. Zudem üben Sie, mit der Klingenkette Abgründe zu überwinden und Schalter aus der Wand zu ziehen. Nach dieser kleinen Trainingsmission verwandelt sich der Prinz wieder zurück in seinen ursprünglichen Zustand. Doch keine Angst, die dunkle Seite kommt schon bald wieder!



DAS STICHT INS AUGE Bei den Bosskämpfen sind Speed-Kills die Mittel zum Erfolg.

2 Hier erwartet Sie der erste und gleichzeitig größte und hässlichste Zwischenboss in **Prince of Persia: The Two Thrones**. In einer riesigen Arena treffen Sie auf den mies gelaunten Klompa, dem Sie anfangs mit normalen Dolchschlägen nichts anhaben können. Sie müssen dem Dickwanst auf den üppigen Korpus springen und ihm in furiosen Speed-Kill-Sequenzen die Augen bearbeiten. Dabei versucht der Riese den Prinzen zu packen und loszuwerden, doch der Held schlägt sich wacker. Haben Sie Klompa das Augenlicht geraubt, ist er anfällig für Ihre Angriffe und zu besiegen. Achten Sie jedoch auf seine Füße! Ein paar Tritte und der Prinz ist platt wie eine Flunder. Einen besser inszenierten Bosskampf haben Sie in Computerspielen nur selten gesehen.

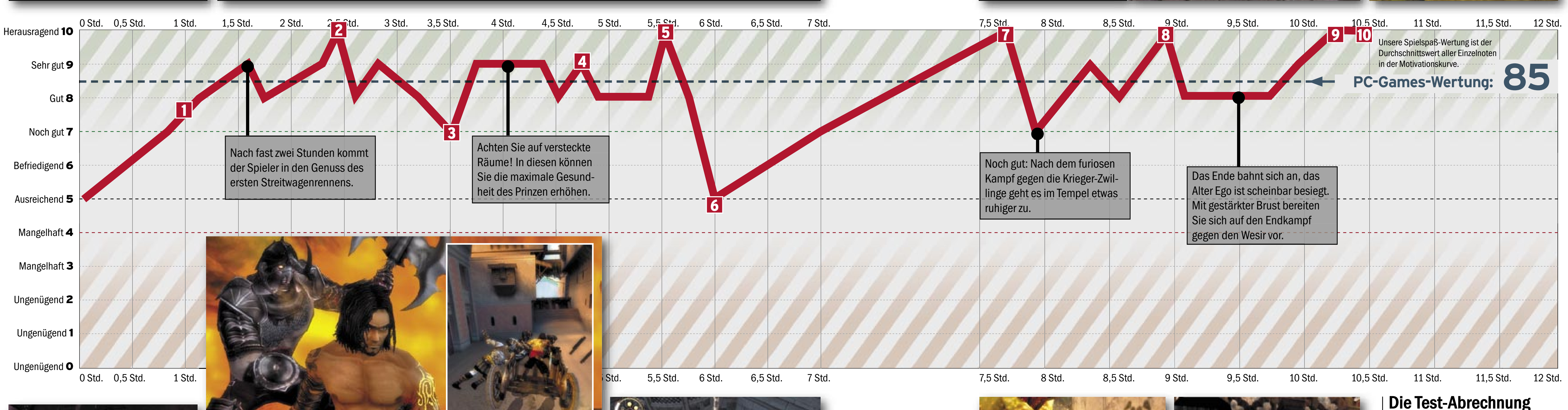
3 In den weit reichenden Palastanlagen treffen Sie auf ein Schalterrätsel, das unspektakulär daherkommt und für erfahrene Spieler kein Problem darstellen sollte. Dabei gilt es, vier Türme in der richtigen Reihenfolge so zu drehen, dass sich die nörgelnde Mitstreiterin Farrah von einem Podest zum anderen bewegen kann.



4 Abermals läuft Ihnen ein Zwischenboss über den Weg. Versuchen Sie anfangs noch vergeblich das Fabelwesen zu besiegen, verwandeln Sie sich später in den Dunklen Prinzen. Wie genau Sie den flinken Gegner besiegen können, verrät Ihnen die Stimme im Kopf des Prinzen. Fazit: Etwas hektischer, aber dennoch imposanter Abschnitt.

5 So etwas haben Sie noch nicht gesehen: Wie schon beim Kampf gegen den riesigen Klompa sieht sich der Prinz von Persien mit einem übermächtigen Monstrum konfrontiert. Die Besonderheit hierbei: Sie benutzen den Bossgegner nach einer Speed-Kill-Szene als Reittier und hetzen durch die Gartenanlagen, um ihn schließlich erledigen zu können.

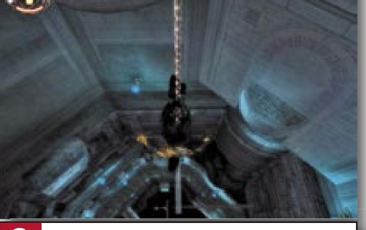




ÜBERRASCHUNG Nach der Streitwagenmission muss sich der Prinz gleich gegen zwei Bossgegner gleichzeitig behaupten.

6 Für uns stellte dieser verwinkelte Levelabschnitt den Tiefpunkt des Spiels dar. Unter Zeitdruck müssen Sie mit dem Alter Ego auf den Dächern Babylons herumturnen und Schalter suchen. Bei den ersten Durchgängen ist dies einfach nicht zu schaffen. Frustrierend schwer!

7 Plötzlich überschlagen sich die Ereignisse in **Prince of Persia: The Two Thrones**. Ein weiteres Mal schwingt sich der Prinz auf einen Streitwagen und fegt durch die Straßen Babylons. Diesmal gestaltet sich die Fahrt um einiges anspruchsvoller und schwieriger, da sich Feinde an Ihren Wagen heften und wegzuschlagen sind. Zudem behindern Straßensperren die muntere Spritztour. Kommen Sie heil am Ziel an, folgt die nächste Überraschung: Zwei Bossgegner wollen in einem Feuerring dem Prinz an den Kragen. Dabei sollten Sie sich auf den Schwertschwinger konzentrieren und die Zeitlupenfunktion geschickt anwenden, um auch den Axtkrieger besiegen zu können.



8 Diese düstere Passage mit dem Dunklen Prinzen gehört zu den schwierigsten, aber auch besten Passagen in Spiel. Dabei sehen Sie sich dem Psychoterror der Stimme im Kopf des Prinzen ausgesetzt. Unter enormen Druck hangeln Sie sich durch die düsteren Katakomben – atmosphärisch top!

9 An dieser Stelle wollen wir Ihnen nicht allzu viel verraten. Wie schon die vorherigen Zwischengegner im Verlauf der Geschichte, überzeugen vor allem die Speed-Kills-Sequenzen. Unser Urteil: Ein würdiges Finale für eine grandiose Prinzen-Trilogie.

10 Nun ist die Geschichte rund um Farrah, den Wesir und den Prinzen von Persien zu Ende, oder? Was mit dem Prinzen nach dem Showdown passiert, schildern wir Ihnen natürlich nicht. So viel sei jedoch gesagt: So einfach lässt sich das Böse nicht bezwingen.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Prince of Persia 3
Testversion:	Verkaufsversion
Gespielte Minuten:	625 Min.
Spielzeit (Std:Min)	10:25
Verkaufspreis:	€40,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	610 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €4

Anfangs stand uns nur ein gewöhnliches Vorabtestmuster zur Verfügung, doch Anfang Dezember traf die Verkaufsversion in der PC-Games-Redaktion ein. Diese spielten wir innerhalb von zwei Tagen komplett durch; technische Bugs sind nicht aufgetreten.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

CA. € 40,-
6. DEZEMBER 2005
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:

„Prince of Persia: The Two Thrones ist wie eine Achterbahnfahrt durch 1001 Nacht.“

Man kann nicht bestreiten, dass sich die Ur-Spielmechanik beim dritten Einsatz ein wenig abnutzt. Glücklicherweise hat Ubisoft aber genug motivierende Neuerungen eingebaut, um auch **Prince of Persia: The Two Thrones** unser Prädikat zu sichern. Jeder Abschnitt wirkt unglaublich stimmungsvoll und auch das Design der Charaktere ist fantastisch, doch gerade die Spielfiguren wirken recht detailarm. Ein weiterer Kritikpunkt: der Schwierigkeitsgrad. Dieser ist zwar generell wohl dosiert, doch einige Trial&Error-Passagen brachten uns zur Weißglut. So gab es hin und wieder Abschnitte, in denen der Prinz mehrere Male dahinschied, um den Lösungsweg zu finden. Doch die neu erlangte Verwandlungsfähigkeit des Prinzen, die atemberaubenden Speed-Kills, die durchgehend fehlerfreie Steuerung, die spektakulären Wagenrennen und nicht zuletzt die spannende Schlussphase der Trilogie machen die wenigen Mankos wieder wett. Um so trauriger, dass Ubisoft Teil 3 als Finale einer Trilogie betrachtet. Wir hoffen trotzdem, dass der Prinz irgendwann auf unsere Monitore zurückkehrt. (lc)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft
Titel vom selben Entwickler:
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Prince of Persia: Warrior Within
- Splinter Cell 3: Chaos Theory

Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MEHRSPIELER-MODUS

Umfang: -
Zahl der Spieler: -
Fazit: -

GRAFIK UND SOUND

Technik-Klasse: Klasse 4
Besonderheiten: Grafik-Engine des Vorgängers
Sound-Schnittstellen: Dolby Digital 5.1

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Imposante Inszenierung
- + Sinnvolle Neuerungen
- + Makellose Steuerung
- + Motivierende Bossgegner
- − Einige frustrierende Passagen
- − Stellenweise schwache Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **85**





GHOST-REITER Vom Pferd aus lassen sich die einfachen Fußsoldaten besonders bequem ausschalten.



EDITOR Im so genannten „Bearbeiten-Modus" erstellen Sie Kämpfer nach Wunsch. Die Möglichkeiten sind allerdings ziemlich begrenzt.



ALTBACKEN Zwar ist die Anzahl der gleichzeitig dargestellten Figuren erstaunlich hoch, doch grafisch ist **Dynasty Warriors 4** eher Durchschnitt.

Dynasty Warriors 4

Hyper | Die traditionsreiche Massenschlacht schafft nach Jahren den Sprung von der Spielkonsole auf den PC.

TRADITIONS-REIHE

Seit 1997 erschienen 14 Dynasty-Warriors-Titel für die Konsole. Erst jetzt ist der PC-Markt an der Reihe.

Dynasty Warriors basiert auf klassischer chinesischer Literatur (**Romance of the Three Kingdoms**) und ist in THQs Spielereihe zum größten Teil historisch korrekt dargestellt. Das Spielprinzip ist simpel: Als Feldherr schlagen Sie in Hack&Slay-Manier ganze Truppenverbände kurz und klein und lassen beeindruckende Special-Moves vom Stapel. Dabei steht Ihnen bereits zu Beginn eine stattliche Anzahl verschiedener Charaktere zur Wahl. Jeder Befehlshaber verfügt über ureigene Angriffsmanöver und Spezialbewegungen. Darüber hinaus fanden auch Rollenspielelemente den Weg ins Game. Besiegen Sie etwa einen ranghohen Gegner, verbessert sich Ihr Waffenlevel. Das Besondere an **Dynasty Warriors 4 Hyper** ist die überwältigende Menge gleichzeitig über den Schirm huschender Spielfiguren. Auch nett: Da die optisch eher anspruchslosen Schauplätze sehr groß sind, schwingen Sie sich hin und wieder in den Sattel und rasieren die feindlichen Soldaten rittlings. Der Musou-Modus (Kampagne) bildet dabei das Kernstück. Erfolge, die Sie hier verbuchen, aktivieren wiederum im Frei-Modus neue Szenarien. Beide Modi lassen sich auch kooperativ mit einem zweiten Mitspieler absolvieren. Im Duell-Modus stehen Sie dann der zweiten Person als Feind gegenüber. Der Mehrspielerteil lässt sich nur im Splitscreen genießen, was den Spaß reichlich vermiest. In einem sehr simplen Editor basteln Sie sich eigene Kämpfer, die Sie in die Schlacht schicken. Spielerisch fehlt es an Abwechslung – das trifft auf die Optik ebenfalls zu. Matschtexturen, öde Levels und Klon-Armeen sind nicht gerade zeitgemäß. (ai)



DYNASTY WARRIORS 4 HYPER

CA. € 24,-
8. DEZEMBER 2005
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:



„Die Playstation-2-Versionen spielen sich flüssiger und machen daher mehr Spaß."

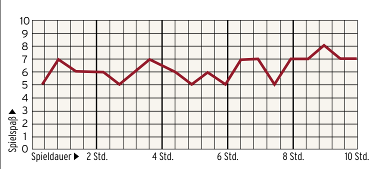
Die **Dynasty Warriors**-Reihe hat Tradition und spaltet Konsolenspieler schon seit Ewigkeiten. Das Gemetzel ist vielen zu untaktisch und auf die Dauer zu eintönig. Eben eines dieser Spiele, das stark vom persönlichen Geschmack abhängig ist. Wobei sich vor allem Anfänger schwer tun, den Einstieg zu finden. Bis man alle Möglichkeiten für sich entdeckt, kann es schon einige Stunden dauern. Gerade deshalb ist es ärgerlich, dass die Anleitung nur als PDF-Datei beiliegt. Hat man den Dreh aber erst mal raus, entwickeln sich die Massenschlachten zu einer spaßigen Angelegenheit. Der Mehrspielermodus, der zwei Spieler an den geteilten Bildschirm holt, ist zwar unkomfortabel, für zwischendurch aber witzig. (ai)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Koei/Omega Force
Titel vom selben Entwickler:
- Dynasty Warriors 5 (Playstation 2)
- Win Back; Covert Operations (Playstation 2)
- Samurai Warriors (Playstation 2)

Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop, Versus
Zahl der Spieler: Maximal 2 Spieler
Fazit: Geteilter Schirm und damit suboptimal.

GRAFIK UND SOUND

Technik-Klasse: Klasse 2
Besonderheiten: Viele Kämpfer gleichzeitig
Sound-Schnittstellen: -

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Viele Kämpfer simultan auf dem Screen
+ Zahlreiche Spielmodi
+ Fein dosierbarer Schwierigkeitsgrad
- Auf die Dauer zu eintönig
- Quasi nicht existentes Level-Design

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)





SPRUNGEINLAGE Im Zeitlupenmodus sehen Sie Kugeln auf sich zukommen und können mit ein bisschen Geschick ausweichen.

Matrix: Path of Neo

Müssen Sie beim neuen Spiel zum Film die blaue, die rote oder eine bittere Pille schlucken? Das kommt drauf an ...

Das erste Spiel zum Kino-Dreiteiler war für Fans trotz seiner Mängel ganz nett. Doch eine Sache wurmte Wohnzimmer-Helden bei **Enter the Matrix**: Sie durften mit Niobe und Ghost nur Nebenfiguren verkörpern und fühlten sich auch so. Das ist mit **The Matrix: Path of Neo** passé. Wie Schlaumeier bereits anhand des Titels erahnen, schlüpfen Sie endlich in die Rolle des Auserwählten, um die Menschheit zu retten. Neo kämpft gegen hunderte von Feinden, die ihm an den Ledermantel wollen, wobei zwei Schwierigkeitsgrade verfügbar sind. Der Mann mit dem bürgerlichen Namen Thomas Anderson (in den Filmen dargestellt von Keanu Reeves) erwehrt sich der Übermacht mit sieben Schusswaffen- und drei Granatentypen. Außergewöhnlich an **Path of Neo** sind die schön in Szene gesetzten fernöstlichen Kampftechniken. Lediglich zwei Angriffs-Buttons lassen sich schon so kombinieren, dass etliche Schlag- und Trittvarianten möglich werden. Nutzen Sie aber zusätzlich die Ausweich-, Sprung- und die bereits aus **Enter the Matrix** bekannte Zeitlupentaste, steht einer akrobatischen Kung-Fu-Kür nichts im Weg: Profis schlagen Salti und Räder, laufen Wände hoch, um aus der Luft anzugreifen oder tauchen unter Kugeln weg. Waffen wie Stöcke oder Schwerter machen das Spektrum an Moves noch größer. Neue Tricks wählen Sie im Lauf des Abenteuers zwischen den Missionen – in einem allerdings verwirrenden Menü. Irgendwann kann der Auserwählte sogar Projektile stoppen und fliegen! Prima ist auch, dass Sie nicht nur Schlüsselszenen aus den Filmen nachspielen (etwa den Kampf gegen die Agent-Smith-Armee), sondern diese noch erweitert wurden. Außerdem erleben Sie wegen der fürs Spiel entworfenen Zusatzszenarien mehr als der Kino-Neo. Doch so motivierend das erweiterbare Kampfsystem mit immer neuen Manövern trotz einiger Kameraprobleme sein mag, **Path of Neo** hat auch gravierende Mängel. Fast alle Missionen verlaufen gleich. Eine positive Ausnahme ist der Hubschrauberflug, wo Sie sich hinter das Bordgeschütz klemmen und Morpheus retten. Von der Story kriegt der Spieler wenig mit, weil die Entwickler als Zwischensequenzen nur schnell geschnittene Filmszenen mit ein bisschen Blabla bieten. Wer nicht im Kino war, kapiert nichts; selbst Kenner haben Schwierigkeiten, zu folgen. Und dann sieht **Path of Neo**, vorsichtig formuliert, nicht mal besonders toll aus: Detailarme Figuren, die nicht lippensynchron sprechen, und matschige Texturen sind nicht gerade der Hit. Was bleibt? Ein actionreiches, aber durchschnittliches Prügel- und Ballerspiel. Wer nicht sonderlich anspruchsvoll ist, kommt auf seine Kosten. (hfr)



THE MATRIX: PATH OF NEO

CA. € 45,-
11. NOVEMBER 2005
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:

„Ein bisschen hui, ein bisschen pfui: An dieser Filmumsetzung scheiden sich die Geister."

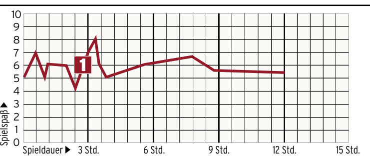
Ein fades Leveldesign mit fast immer gleich ablaufenden Missionen, die magere Grafik und das wegen der schlecht präsentierten Hintergrundgeschichte ständig präsente „Um was geht's denn eigentlich und warum tu ich das gerade?"-Gefühl nagen arg am Spielspaß. Außerdem ist freies Speichern nicht möglich und es gibt Probleme, falls Sie Tasten der Maus/Tastatur-Steuerung umbelegen wollen, weil Ihnen das klassische „WASD" nicht zusagt: Diese muss der Spieler trotz des Patches 1.1 nach einem Neustart immer wieder ändern. Grund: Die Belegung wird nicht gespeichert. Doch zum Glück kommt bei diesem Spiel feines **Matrix**-Flair rüber. Allein das Kampfsystem hält den Spieler bei der Stange. Es ist immer wieder unterhaltsam, neue Prügel-Gemeinheiten auszuprobieren, weil diese so stylisch umgesetzt werden. Liebhaber des **Matrix**-Universums schlucken folglich die rote Pille und schlagen im Wortsinn zu. (hfr)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Shiny Entertainment
Titel vom selben Entwickler:
- Enter the Matrix
- Sacrifice
- Messiah

Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Multilingual (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

GRAFIK UND SOUND

Technik-Klasse: 3
Besonderheiten: Hardware-Vertex- und Pixel-Shader-Unterstützung
Sound-Schnittstellen: DirectSound

HARDWAREANFORDERUNGEN

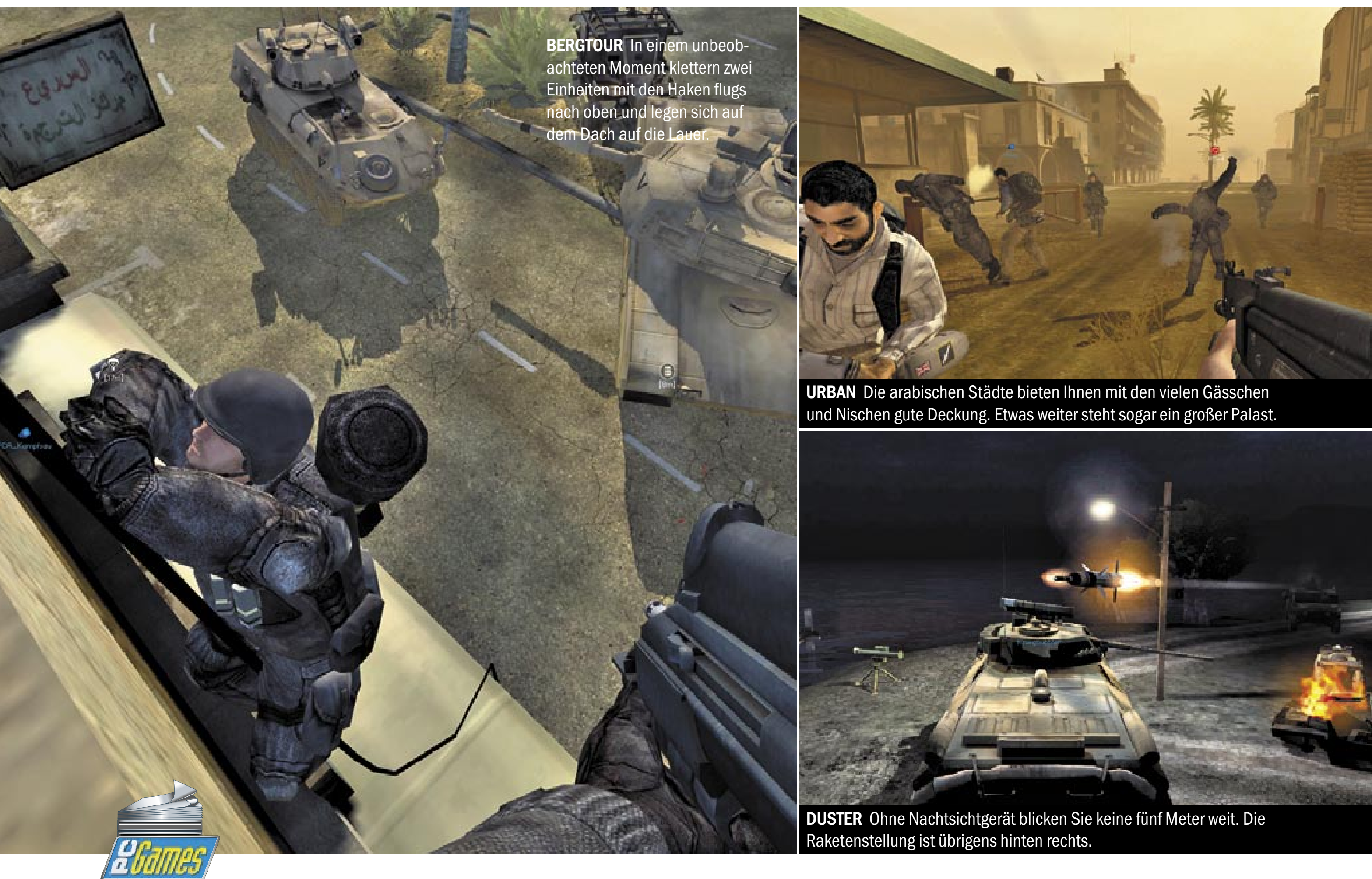
Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Komplexes Kampfsystem
+ Nicht nur Schlüsselszenen aus dem Film
− Wenig abwechslungsreiche Missionen
− Schwache Technik
− Story schlecht präsentiert

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **60**



BERGTOUR In einem unbeobachteten Moment klettern zwei Einheiten mit den Haken flugs nach oben und legen sich auf dem Dach auf die Lauer.

URBAN Die arabischen Städte bieten Ihnen mit den vielen Gässchen und Nischen gute Deckung. Etwas weiter steht sogar ein großer Palast.

DUSTER Ohne Nachtsichtgerät blicken Sie keine fünf Meter weit. Die Raketenstellung ist übrigens hinten rechts.

PC Games SILBER AWARD 86 02/2006

Battlefield 2

Special Forces | Das Add-on bietet mehr als nur neues Zubehör und Karten. Als gut ausstaffierter Elitesoldat spielt sich der Shooter ein ganzes Stück anders.

Ende November, rund vier Monate nach der Veröffentlichung des zweiten **Battlefield**-Teils, stand das Add-on in den Startlöchern. Der einfache Grund, dass wir es erst jetzt testen: Ohne entsprechend viele Mitspieler und Server konnten wir das Spiel schlichtweg nicht bewerten, Einzelspielerpartien mit Bots reichen definitiv nicht aus. Also warteten auch wir geduldig, bis das Spiel im Laden erhältlich war.

Frisch ausstaffiert

Der Untertitel kommt natürlich nicht von ungefähr. Was in der DVD-Packung steckt, widmet sich fünf Spezialeinheiten wie dem britischen SAS, den russischen Speznas oder den amerikanischen Navy SEALS. Entsprechend verfügen die Kämpfer über feinste Ausrüstung, die dem einfachen Lanzer verwehrt bliebe. Zur Grundausstattung zählen neue Waffen. Neben je zwei Varianten des deutschen G36 und des belgischen SCAR steht die kleine MP7 Maschinenpistole, das mächtige MG36 und das F2000 Sturmgewehr im Waffenschrank. Allerdings dürfen nur die Briten und US-Kräfte mit geänderten Standardwaffen ins Feld ziehen, bei den anderen Armeen gibt es neue Waffen lediglich zum Freischalten. Zudem steckt bei jedem eine Gasmaske im Gepäck. Bei unseren Testspielen erspähten wir allerdings sehr selten Gasgranaten in Aktion, obwohl sie ganzen Kompanien die Orientierung rauben. Dafür muss man die Mitspieler jedoch regelrecht überraschen, hat doch jeder die Maske per Tastendruck sofort aufgesetzt. Häufiger anzutreffen sind die Blendgranaten, gegen die kein Kraut gewachsen ist. Fühlen Sie sich nicht allzu sicher, wenn Sie das nächste Mal in ein Gebäude flüchten – gewöhnlich kullert alsbald eines dieser Eier durch die Tür. Die verheerende Wirkung entfaltet sich durch diverse Hindernisse, woraufhin Sie nur noch lautes Pfeifen vernehmen und der Bildschirm komplett in Weiß erstrahlt. Kurzum, die Dinger können ganz schön nerven.

Räuberleiter

Wesentlich zum Spiel trägt die hinzugekommene Kletterausrüstung bei. Mit Wurfhaken hieven sich Sturm- und Panzerabwehrsoldaten auf Dächer und überwinden mit Leichtigkeit Mauern. Scharfschützen sowie Spec-Ops tragen dagegen Armbrüste, an deren verschossenen Pfeilen Stricke hängen. An denen gleiten die Jungs wie bei einer Seilbahn in die Tiefe. Findigen Spielern eröffnen die Utensilien immer wieder neue Möglichkeiten, den Gegner auszutricksen. Wollen Sie allerdings überall nach oben und dann wieder unbeschadet heruntergelangen, arrangieren Sie sich zwangsläufig mit anderen Klassen.

Neue Ausrüstung braucht das Land

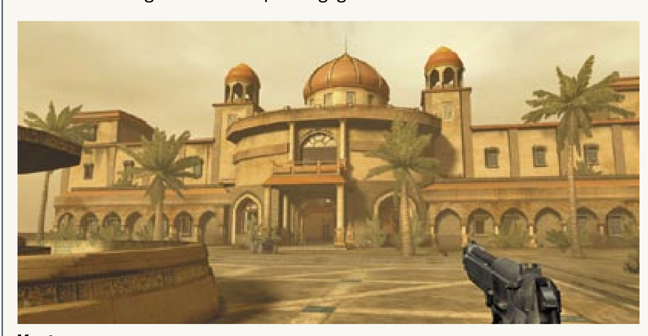
Das aktuelle Equipment bei Special Forces verändert zu einem guten Teil das Spielgefühl.





Kletterutensilien Die neue Ausrüstung eröffnet ganz neue Möglichkeiten. Der Sturmsoldat und der Panzerabwehrschütze tragen jeweils Wurfhaken, mit denen sie auf erhöhte Stellen wie Dächer oder über Mauern gelangen. An den Seilen von den Armbrüsten gleiten die Kämpfer dagegen ausschließlich abwärts.

Ausrüstung Mit G36, zwei SCAR, MP7, MG36 und F2000 gibt es sechs neue Gewehre. Nachts tragen die Einheiten Restlichtverstärker. Tränengasgranaten lassen die Sicht der Opfer verschwimmen. Allerdings hat jeder eine Gasmaske im Gepäck. Gemeiner sind die Blendgranaten mit einem großen Wirkradius.





Karten In den acht Szenarien tummeln sich MEC, Rebellen, Speznaz, der SAS, Navy SEALS und Aufständische. Auf drei Nachtkarten, in und um einen Hubschrauberträger, in zwei Städten sowie auf zwei weitläufige Schlachtfeldern vergnügen Sie sich. Bauwerke wie Paläste und Raketenrampen erwarten Sie.

Fahrzeuge Gleich zehn neue Vehikel stehen im Gelände. Durchs Wasser flitzen Sie mit den Jetskis, in der Luft kreisen Sie im Apache Longbow oder Hind über den Köpfen. Am Boden stehen umgebaute Zivilautos, der Desert-Raider-Jeep, Quads und der leichte BMP 3 Panzer (Bild oben). Flugzeuge suchen Sie vergebens.



DECKUNG! Oben auf dem Flugdeck sind Sie Kanonenfutter für den Hubschrauber.



BRILLE? Die Gasgranaten lassen die Sicht bis zur Unkenntlichkeit verschwimmen.



FUHRPARK Eine kleine Auswahl der neuen Modelle: das Quad, eine Hind und der BTM 3.

Spielwiese

Auf acht Karten dürfen sich wie gehabt maximal 64 Kämpfer austoben. Am auffälligsten sind die drei stockfinsteren Nachteinsätze. Damit Sie überhaupt etwas sehen, schnallen Sie sich den ebenfalls im Rucksack befindlichen Restlichtverstärker vor die Augen. Optimal ist die Sicht indes nicht, nicht nur wegen des eingeschränkten Sichtfelds: Die kleinste Lichtquelle resultiert in einem großen hellen Fleck, der die Umgebung überdeckt. So werden viele Spieler den Verstärker wohl ständig an- und ausschalten. In den beengten Verhältnissen der zwei Stadtkarten sind die Spezialeinheiten am besten aufgehoben. Am innovativsten und auch besonders fordernd ist der Level „Iron Gator", der in und um einen Hubschrauberträger auf dem Meer spielt. Die Angreifer besitzen eine Flagge und gelangen nur durch die Heckklappe oder direkt über das Flugdeck ins Innere. Allen Szenarien gemein sind viele begehbare Räumlichkeiten und spezielle Orte wie ein U-Boot-Bunker oder Flughafen mit Flugzeug. Dabei können Sie Geräte in Ihrer Umgebung benutzen. So fahren Sie im Add-on mit Aufzügen, senken eine Klappbrücke oder aktivieren die Hebebühne, die Sie aufs Flugdeck bringt. Unterwegs sind die Eliteeinheiten in neuen Fahrzeugen: Quirlige Jetskis und Quads düsen blitzschnell durch die Gegnerreihen, sind aber sonst wehrlos. Zivilautos mit MGs sind nicht ganz so harmlos. Ebensowenig der BMP 3 Schützenpanzer. Die gefährlichsten Geräte sind aber die Hubschrauber Hind und Apache. Jets fehlen.

Alte Macken

Für 25 Euro liefert **Special Forces** eine sehr solide Vorstellung. Drei Punkte sind aber wie schon beim Hauptprogramm indiskutabel: Beim schlecht zu bedienenden und reichlich langsamen Gamebrowser ist alles beim Alten geblieben. Manchmal reagiert er längere Zeit nicht, zeigt keine Serverliste oder aktualisiert einfach die geänderten Filtereinstellungen nicht. Genauso ist es um die immensen Ladezeiten und den nach wie vor nicht vorhandenen Koop-Modus bestellt. Nicht mal der Trick, Mitspieler über den Einzelspielermodus ins Spiel zu holen, wollte funktionieren. Ebenfalls unerfreulich: Es wird wohl niemand vor Begeisterung in die Hände klatschen, einen mit 280 Megabyte nicht gerade kleinen Patch auf die Version 1.12 herunterladen zu müssen. Der ist unverständlicherweise nicht mit auf der DVD, die Version 1.1 installiert. Wer diese Hürde nimmt, den belohnt Entwickler Dice mit einer überzeugenden Erweiterung des immer noch besten Mehrspieler-Shooters. (as)

PC Games Motivatonskurve

Battlefield 2: Special Forces

MEHRSPIELER

ACHT KARTEN, SECHS ARMEEN, ZEHN VEHIKEL, KLETTERAUSRÜSTUNG

1 Nach einer langwierigen Installation und dem Herunterladen des Patches stürzen wir uns aufs Schlachtfeld. Für den Anfang probieren wir erst mal die Klassen durch und testen die Wirkung der neuen Granaten aus. Der eigentliche Spielauftrag ist uns zunächst egal. Wir feuern ein paar Gasgranaten zu einer feindlichen Flagge und haben Glück: Die meisten Leute fingern zu lange rum, bis die Schutzmaske endlich auf der Nase sitzt. Das gibt uns Gelegenheit, den Punkt ohne viel Widerstand einzunehmen. Die anschließenden Kraxelversuche gelingen nicht so, wie wir uns das vorgestellt haben. An ein paar Stellen will der Haken einfach nicht funktionieren. Das Seil hängt zwar da, wir können aber weder daran hochklettern, noch das wertvolle Teil wieder einstecken.



UNEINNEHMBAR Den Hubschrauberträger zu erstürmen ist nicht leicht. Dazu braucht es ein gutes Team und Erfahrung – oder schlechte Gegner.

2 Der Flugzeugträger bleibt in dieser Runde unerreicht. In den eigenen Reihen befindet sich kein guter Hubschrauberpilot, der es an der Flugabwehr vorbeischafft und die Leute auf dem Deck absetzt. Der Gegner ballert bis an den Strand mit der Flugabwehr und reist zig Leute mit sich. In der hinteren Luke steht alles voller Gegner. Ausgerechnet hier lassen sich die Haken nicht verwenden. Nicht mal auf den Booten können wir uns postieren, um wenigstens aus der Distanz die Widersacher zu dezimieren – das lässt das Spiel nicht zu. Die Runde frustet schon fast.

3 Leviathan: der erste Nachtlevel. Auf Dauer für die Augen sehr anstrengend mit der Nachtsichtbrille. Schnell ist klar, dass der Restlichtverstärker nicht das Gelbe vom Ei ist. Nach einigen Minuten Flaggenhatz geht mitten im Gefecht die Batterie aus, viel zu häufig ist es für das Gerät zu hell, ohne sehen wir hingegen kaum ein paar Meter weit. Dafür ist die Kartegut, die Kämpfe im U-Boot-Bunker begeistern.



4 Karte Mass Destruction. Der Gegner muss angreifen. Mit dem Scharfschützengewehr legen wir uns rechts in den Hügeln auf die Lauer – erfolgreich. Später sprengen wir die Brücke, damit der Feind nicht immer mit schwerem Gerät anrollt. Wir wechseln zum Sturmsoldat und bestreiten im Haus fordernde Zweikämpfe.



5 Ghost Town. Britische SAS treten gegen russische Speznaz an, beide jagen Geheimdokumenten hinterher. Wir sind zu spät eingestiegen, deshalb ist der Kampf nur von kurzer Dauer. Der Hubschrauber ist in dem dicht bebauten Gebiet erstaunlich effizient und kaum kleinzukriegen. Und: Das F2000 Sturmgewehr der SAS ist super.

6 The Iron Gator. Der Gegner hat offenbar die bessere Internetverbindung und schon eine Flagge erobert, als wir einsteigen. Der Kampf tobt diesmal unter Deck. Mit 64 Spielern ist die Karte randvoll, überall lauern Gegner. Wir fegen mehrfach mithilfe der Blendgranaten die Messe leer und erwischen immer drei bis vier Opponenten, können den Punkt aber nie einnehmen.



Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

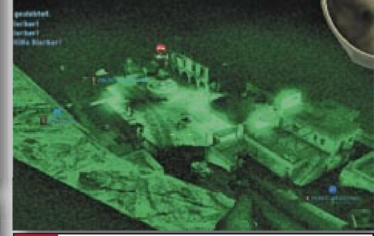
0 Std. · 0,5 Std. · 1 Std. · 1,5 Std. · 2 Std. · 2,5 Std. · 3 Std. · 3,5 Std. · 4 Std. · 4,5 Std. · 5 Std. · 5,5 Std. · 6 Std. · 6,5 Std. · 7 Std. · 7,5 Std. · 8 Std. · 8,5 Std. · 9 Std. · 9,5 Std. · 10 Std.

PC-Games-Wertung: 86

SURGE Bei dem Level legen Sie sehr große Distanzen zurück und kämpfen in den Bergen.

7 Warlord: Die zweite Stadtkarte. Ein heißer Kampf um den Palast entbrennt. Am helllichten Tag kommen wir nicht ungesehen mit den Haken ins Gebäude. Dafür rutschen Aufständische vom Balkon an der Leine auf den Vorplatz und sind kaum zu treffen.

8 Surge: Das Szenario ist ziemlich weitläufig und spielt sich wie einige der vom **Battlefield 2**-Hauptprogramm bekannten Karten. Um vorwärts zu kommen, nutzen wir oft Fahrzeuge. Mit den Panzern richten wir hier viel Schaden an. Platz zum Ausweichen und Feuern gibt es genug. Die Stellung zwischen den Hügeln, auf denen wiederum eine feindliche Flagge steht, ist hart umkämpft. Von oben stürzen sich immer wieder Kämpfer an den Seilen herab. Ähnlich sieht es bei der Raketenabschussrampe aus. Die Stellung oberhalb davon ist schwer zu erreichen. Wir nehmen mit ein paar Mann den Aufzug.



9 Devil's Perch: Toll, hier bringen die Armbrüste mal richtig was. An den Seilen können wir direkt bis ins Tal rutschen. Die Scharmützel toben sonst zwischen den alten Häusern. Im Schutz der Dunkelheit machen wir uns vor allem über Schleichwege an die Konkurrenten ran.

10 Flightplan: Mit 64 Spielern geht es hier ans Eingemachte. Der Feind überfährt uns mehrfach und zig Sniper liegen auf Containern. Dafür haben wir mit fünf Mann gleichzeitig den Flaggenpunkt zurückgeholt. Mthilfe der Haken sind alle über das Dach reingekommen.

11 Mass Destruction: Diesmal sind wir auf Seiten der Angreifer. Über einen unbeobachteten Schleichweg schlagen wir uns als Spezialeinheit gleich zu Beginn bis zur gegnerischen Artillerie durch, die wir sprengen. Mit dem restlichen Sprengstoff holen wir den gerade neu erschienene Hubschrauber vom Himmel. Oben an den Fenstern des Gebäudes tauchen Feinde auf. Wir liefern uns mehrfach Feuergefechte und versuchen, das Gebäude zu stürmen. Mit Gasgranaten eines Mitstreiters gelingt das schließlich.

Die Test-Abrechnung

Produkt: Battlefield 2: Special Forces
Testversion: 1.12
Gespielte Minuten: 482 Min.
Spielzeit (Std:Min) 8:02
Verkaufspreis: €25,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: 460 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: ca. €3,26

Mit der vor dem Verkaufsstart eingetrudelten Testversion konnten wir mangels offener Server nichts anfangen. Nach der Installation der Verkaufsversion war noch der aktuelle Patch auf 1.12 nötig. Danach lief das Spiel ohne Probleme.



BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

CA. € 25,-
24. NOVEMBER 2005
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:

„Special Forces entfacht die Battlefield-2-Begeisterung aufs Neue."

Ein paar zusätzliche Waffen und Karten sind nett, beeindrucken uns aber nicht von vornherein. Dice hat ein solides Werk abgeliefert, das allerdings nicht übermäßig üppig daher kommt, aber eine Menge Spaß bietet. Nach kurzer Einspielzeit waren wir voll in unserem Element und stellten die unglaublichsten Sachen mit der neuen Ausrüstung an – als Elitesoldat haben wir deutlich mehr Möglichkeiten als ein einfacher Fußsoldat. Nicht ganz glücklich sind wir mit den Nachtkarten, allein weil der Restlichtverstärker ein besseres Bild liefern sollte. Jedoch bieten diese Szenarien durch die begrenzte Sicht gleichzeitig ein neues Spielgefühl. Das eindeutig Beste an der Erweiterung ist die „Bergsteigerausrüstung": Mit etwas Kreativität lassen sich die halsbrecherischsten Manöver durchführen. Sehr zu unserer Freude lassen sich Spieler dank der Kletterhaken stärker mit den Kameraden ein – und sei es nur für ein paar Meter, um das nächste Hindernis zu überwinden. Alles in allem hat uns das **Battlefield**-Fieber wieder voll erwischt. Gelungen!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Dice
Titel vom selben Entwickler:
- Battlefield: Vietnam
- Rallisport Challenge
- Battlefield 1942

Publisher: EA
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Acht Karten
Zahl der Spieler: 16/32/64
Fazit: Klasse Sache

GRAFIK UND SOUND

Technik-Klasse: Klasse 4
Besonderheiten: Add-on
Sound-Schnittstellen: Dolby Digital 5.1

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 2.000 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Sinnvolle Neuerungen
- + Abwechslungsreiche Karten
- + Szenarien spielerisch ausgefeilt
- − Schlechter Gamebrowser
- − Übermäßig lange Ladezeiten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER)



86

SCHLACHTFELD Treffen die gegnerischen Parteien aufeinander, geht es alles andere als fair zur Sache.



ANFEUERN Cheerleader wie diese nette Ork-Dame verschaffen den Spielfiguren einen Motivationsschub.

Chaos League

Sudden Death | Schafft die Mischung aus Echtzeit-Taktik und Sportspiel mit dem Add-on einen Touchdown?

American Football ist schon eine tolle Sache. Muskulöse Männer prügeln sich um ein Ei aus Leder und versuchen, möglichst flott das Ende des Spielfelds zu erreichen. Ersetzen Sie nun die Männer durch aus Fantasy-Spielen bekannte Figuren wie Orks, Untote und Dämonen – und schon sind Sie mitten in **Chaos League: Sudden Death.** Das selbstständig laufende Add-on zu **Chaos League** von 2004 fügt neue Völker, Zaubersprüche und Arenen hinzu. Sie spielen diesen Mix aus Echtzeit-Strategie und Sportspiel aus einer isometrischen Perspektive entweder komplett in Echtzeit, mit Pausenfunktion oder in einem Rundenmodus. Versuchen Sie so schnell wie möglich, das Ei an sich zu reißen, bevor die gegnerischen Horden Sie buchstäblich zu Mus verarbeiten. Denn zimperlich geht es in **Chaos League: Sudden Death** nicht zu und Tote sind nicht auszuschließen - natürlich ohne brutale Darstellung. Den schwarzen Humor unterstreichen die Kommentatoren noch mit markigen Sprüchen wie: „Da geht der nächste Spieler! Und da geht sein Arm in die entgegengesetzte Richtung!“ Wenn Ihre Mannschaft dem Gegner unterlegen erscheint, bestechen Sie doch den Schiedsrichter oder dopen einen Sportler. Cheerleader in Form von prallen Ork-Damen verschaffen den Athleten einen zusätzlichen Motivationsschub. Doch damit noch längst nicht genug. Zaubersprüche wie Teleportation oder Feuerbälle räumen mächtig auf. In den Halbzeitpausen ergötzen Sie sich an lustiger Werbung, wie Stiefeln mit besonders großen Spikes für einen durchschlagenden Effekt ... soweit hört sich alles ganz lustig an. Doch nach wenigen Runden kommt Langeweile auf, es fehlt die nötige Abwechslung. Auch die unkomfortable Kameraführung und die Grafik mit ihren unscharfen Texturen sind nicht gerade zeitgemäß. Wer darüber jedoch hinwegsehen kann und auf schwarzhumorige Sportspiel-Strategie-Mischungen steht, checkt **Chaos League: Sudden Death** an. Sie werden für einige Stunden viel zu lachen haben. Vor allem auch im Mehrspielermodus. Alles in allem eine witzige Idee, jedoch nur halbgar umgesetzt. (ab)

Die Wurzeln allen Übels

Die Idee eines brutalen Fantasy-Sportspiels ist nicht so neu, wie sie erscheint. Games Workshop hatte sie bereits 1986.



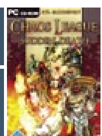
BLOOD BOWL So sieht die Box von Games Workshops Brettspiel aus.

Blutiger Sport

Chaos League basiert auf dem 1986 erschienenen Brettspiel **Blood Bowl** von Games Workshop. Hier wird American Football auf noch extremere Weise als ohnehin gespielt. Wütende Orks und grimmige Zwerge hauen sich in Form von Plastikfiguren auf einem Spielfeld im wahrsten Sinn des Wortes die Köpfe ein. Dem Werk liegen die **Warhammer Fantasy Battle**-Regeln zugrunde.

Der Vorgänger

2004 erschien der erste Teil der **Chaos League**-Reihe. Im Grunde nicht viel anders als das Add-on, bekriegen sich auch hier diverse Fantasy-Rassen auf einem Sportfeld bis aufs Blut. Allerdings mit etwas weniger Völkern und Zaubersprüchen. Das abgefahrene Szenario rettet aber das Spiel nicht davor, schnell langweilig zu werden und bald im Regal zu verstauben.



CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH

CA. € 30,-
3. NOVEMBER 2005
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:



„Witzige, aber mit der Zeit doch langweilige Mischung aus Strategie und Sport.“

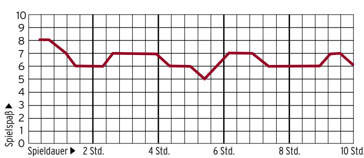
Passen Sportspiele und Strategie zusammen? Eigentlich schon, immerhin benötigen Athleten auch eine gewisse Taktik, um ans Ziel zu gelangen. **Chaos League: Sudden Death** vermischt beide Genres zu einer humorvollen American-Football-Persiflage. Auch wenn es mit der Zeit doch eintönig wird, die Spielidee ist wirklich lustig. Wenn sich Orks und Elfen verprügeln, kommt kurzfristig gute Laune auf. Allerdings hätten wir uns eine bessere Kameraführung gewünscht. Ständig verdeckt irgendein Kerl den Ball und wir mussten erst mühsam die Perspektive anpassen. Das nervt! Ansonsten funktioniert die Mischung aus Echtzeit-Strategie und Sportspiel recht gut. Und der schwarze Humor passt wie die Ork-Faust aufs Elfen-Auge. (ab)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cyanide
Titel vom selben Entwickler:
- Chaos League
- Radsport Manager Pro 2004/2005
- Radsport Manager Pro 2005/2006

Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELER-MODUS

Umfang: Deathmatch
Zahl der Spieler: 2
Fazit: Macht geringfügig mehr Laune als allein

GRAFIK UND SOUND

Technik-Klasse: Klasse 3
Besonderheiten: Gelungene deutsche Sprache
Sound-Schnittstellen: Nur Stereo-Sound

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 700 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

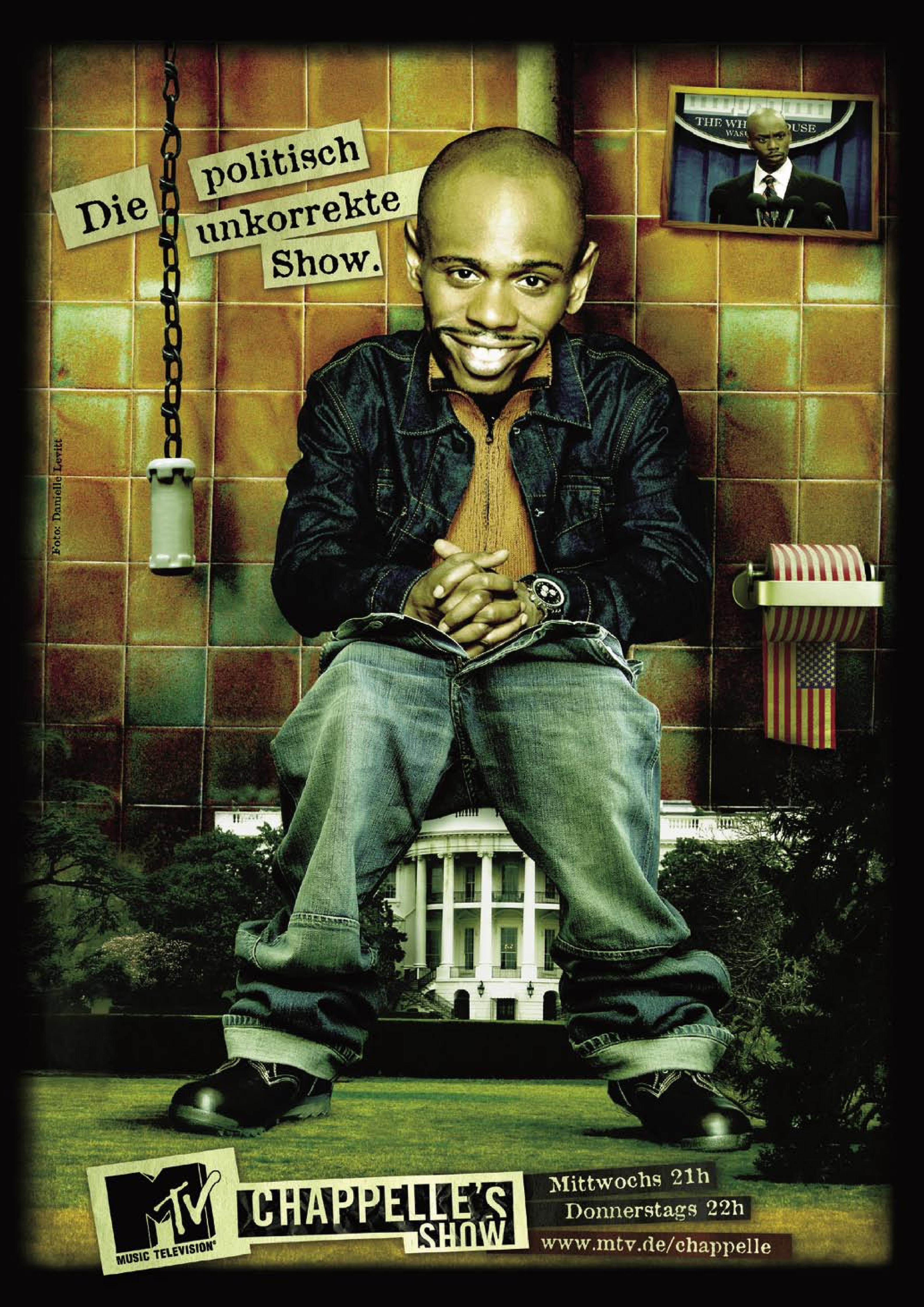
PRO UND CONTRA

+ Interessante Spielidee
+ Amüsante Kommentare
– Schlechte Kameraführung
– Mit der Zeit eintönig
– Suboptimale Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)





Die politisch unkorrekte Show.
Foto: Danielle Levitt
MTV
MUSIC TELEVISION®
CHAPPELLE'S SHOW
Mittwochs 21h
Donnerstags 22h
www.mtv.de/chappelle



DREI GEGEN EINEN Der Kampf gegen einen Riesen beschäftigt Sie lange. Um ihn zu besiegen, müssen die Kinder zusammenarbeiten.



DREHWURM Wenn Edmund und Peter die Wirbelattacke starten, fallen die Gegner reihenweise um.



MASSENSCHLACHT Regelmäßig wehren Sie anstürmende Kontrahenten ab, während ein Biber den Weg freiknabbert.

Die Chroniken von Narnia

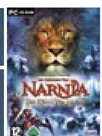
Der König von Narnia | Wie einst Der Herr der Ringe versucht sich Narnia als arcadelastiges Action-Spektakel.

Nachdem **Der Herr der Ringe** seinen Weg in Kino und Computerspiel gefunden hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich jemand an **Die Chroniken von Narnia** heranmacht. Ob Autor Clive Staples Lewis (1898-1963) das Computerspiel zum Film letztendlich abgesegnet hätte, lässt sich nicht mehr feststellen – immerhin entpuppt es sich als Arcade-Schnetzelei, in der wenig Zeit zum Schwelgen in ausufernden Hintergrundgeschichten bleibt.

Die Buchreihe über das Fantasieland Narnia umfasst sieben Bände, Film und Spiel widmen sich dem zweiten Teil: **Der König von Narnia**. Er erzählt die Geschichte der vier Geschwister Pevensie, wie sie während des Zweiten Weltkriegs aufs Land geschickt werden und wie Lucy, jüngstes Pevensie-Kind, ein Portal ins magische Narnia entdeckt. Dort regiert eine Hexe, die das Land in einem unnatürlichen Winter gefangen hält. Im Laufe der mit biblischen Motiven gespickten Handlung sind es die Geschwister Pevensie, die Narnia aus dem Würgegriff befreien und die Hexe besiegen. Das ist guter Lesestoff für Kinder, doch im Spiel bleibt das Literarische unter der Action begraben: Gleich in der ersten Spielminute geht ein wildes, ganz und gar nicht pädagogisch wertvolles Geprügel los, als hätten die vier Helden einen Wutanfall von beängstigenden Proportionen.

Die Chroniken von Narnia spielt sich genau so wie EAs **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**. In linearen Levels steuert man einen der vier Pevensie-Sprösslinge – idealerweise per Gamepad – durch die Filmhandlung und schlägt Massen an Wölfen, Minotauren und Monstern nieder. Teamwork verleiht den sonst simplen Gefechten einen Hauch von Abwechslung: So können sich Edmund und Peter zusammentun und in einer Kombo-Attacke herumwirbeln. Hin und wieder braucht es den oder die richtige Pevensie, damit es vorangeht. Die kleine Lucy etwa passt durch enge Passagen, während der agile Edmund wie ein Affe auf Bäume und Masten klettert. Einen Spaßschub bringt der kooperative Modus: Zwei Spieler agieren gleichzeitig auf einem Bildschirm und können sich gegenseitig aushelfen – vor allem Bosskämpfe sind so einfacher.

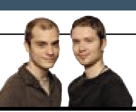
Technisch ist alles im grünen Bereich: Zwischen den Levels spinnen Filmsequenzen die Handlung fort; nahtlos beginnt dann die Action im Anschluss ans Gezeigte. Die Texturen sind okay, so lange man ein Auge zudrückt: Bei näherer Betrachtung wird aber deutlich, dass Narnia ursprünglich Konsolenlandschaft war. Ausnahmslos schön dagegen die Animationen: Wenn sich in der finalen Schlacht ein Riese ins Gefecht wuchtet, muss man staunen. (fs/tw)



DER KÖNIG VON NARNIA

CA. € 40,-
21. NOVEMBER 2005
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:



„Dem Narnia-König geht auch im Windschatten des Herrn der Ringe die Puste aus."

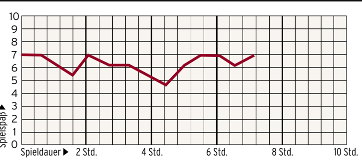
Als **Der Herr der Ringe** im Kino lief, funktionierte das dazugehörige Computerspiel prächtig: **Die Rückkehr des Königs** war eine der schmackhaftesten Schlachtplatten überhaupt. **Der König von Narnia** füllt diese Fußstapfen nur zur Hälfte aus, zu viele Ärgernisse dämpfen den Spielspaß: Während man gegen eine Übermacht kämpft, stehen die KI-Mitstreiter im Weg herum und rühren keinen Finger – man fühlt sich im Stich gelassen. Es lacht derjenige, der mit einem Partner kooperativ in die Schlacht zieht. Am schlimmsten ist, dass **Narnia** spielerisch nach dem ersten Drittel erschlafft: Bis das Dauergekloppe nach der vierten Spielstunde wieder in Fahrt kommt, herrscht Langeweile. Kontraste gibt es beim Sound: Die orchestrale Musik ist für ein Computerspiel erstaunlich aufwändig, die Effekte aber klingen, als hätten die Entwickler Hundegebell dafür hergenommen. (tw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Traveller's Tales
Titel vom selben Entwickler:
- LEGO Star Wars

Publisher: Buena Vista Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Spieldauer: 7 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELER-MODUS

Umfang: Kooperativer Mehrspielermodus
Zahl der Spieler: 2
Fazit: Weitaus spaßiger als allein zu spielen.

GRAFIK UND SOUND

Technik-Klasse: Klasse 3
Besonderheiten: Aufwändige Musikproduktion
Sound-Schnittstellen: Stereo

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Basierend auf der Filmlizenz
- + Teilweise sehr üppige Präsentation
- + Neue Fähigkeiten werden freigeschaltet
- − Dauergekloppe ohne viel Abwechslung
- − Manchmal frustrierender Schwierigkeitsgrad

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



The Stalin Subway

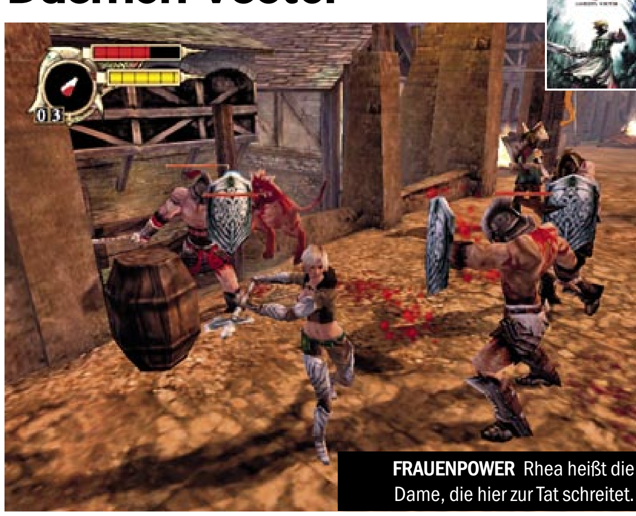
SOLIDE Die Grafik reißt keine Bäume aus. Dafür gefallen die Effekte.

KREML Echte Schauplätze wie der Kreml sorgen für Atmosphäre.

Statt wie üblich als westlicher Held gegen böse Kommunisten oder religiöse Fanatiker zu kämpfen, mimen Sie in **The Stalin Subway** einen regimetreuen KGB-Mann im Moskau des Jahres 1952. Der 25-jährige Gleb Suworow gerät in eine Verschwörung, sein Vater, der an einer neuen Atombombe arbeitet, wird verhaftet. Anscheinend wollen ein paar Regime-Kritiker den Landesvater Stalin und jede Menge Zivilisten um die Ecke bringen. Das kann Gleb – beziehungsweise der Spieler – natürlich nicht zulassen. In spielerischer Hinsicht erwartet Sie ein schnörkelloser Ego-Shooter, der dank des erfrischenden Szenarios für einige spaßige Stunden sorgt. Viele der Levels sind echten Moskauer Sehenswürdigkeiten nachempfunden: Kreml, Staatsuniversität, Stalins Bunker, Moskauer Metro ... Auch die Waffen entsprechen den realen Vorbildern der Epoche. So viel zum positiven Teil. Steuerungstechnisch liegt einiges im Argen, da Sie ständig an irgendwelchen Objekten oder Spielfiguren hängen bleiben. Level-Design und Spielablauf hätten etwas mehr Abwechslung verdient, das Design der Spielfiguren ebenfalls. Klone treffen Sie hier sprichwörtlich am laufenden Band. Die KI der Gegner bewegt sich dabei zwischen hirntot und zielsicher. Technisch gefällt die Physik-Engine, die für realistisch herumpurzelnde Objekte sorgt. Die Grafik ist als solide zu bezeichnen, hinkt den aktuellen Shooter-Hits damit aber ziemlich hinterher. Ein Mehrspielermodus mit den obligatorischen Deathmatch- und Bomben-Entschärfungs-Varianten existiert, ist aber nicht mehr als eine nette Dreingabe. Insgesamt ein Allerwelts-Shooter, der jedoch durch das interessante Szenario gepflegt unterhält. (ai)

FROGSTER | 8. DEZEMBER 2005 | USK 18 | CA. € 29,- **68**

Daemon Vector



FRAUENPOWER Rhea heißt die Dame, die hier zur Tat schreitet.

Bei **Daemon Vector** vermöbeln Sie wie in einem Prügelspiel wahlweise als männlicher oder weiblicher Held ein Monster nach dem anderen, sammeln Tränke, Waffen und andere Gegenstände und werden im Lauf der Zeit durch neue Fähigkeiten und Kombos immer mächtiger. Das erinnert an **Diablo 2**, macht aber nicht halb so viel Spaß, weil null Atmosphäre aufkommt. Allein dass die Nichtspielercharaktere keinen Ton von sich geben und Sie jeden Dialog lesen müssen, ist lächerlich. In kleinen Räumen hadern Sie zudem ständig mit der Kameraführung. Die altbackene Grafik erlaubt eine Maximalauflösung von 800x600 Bildpunkten. Für heutige Verhältnisse ist das schlicht indiskutabel. (hfr)

FROGSTER | 7. DEZEMBER 2005 | USK 16 | CA. € 25,- **29**

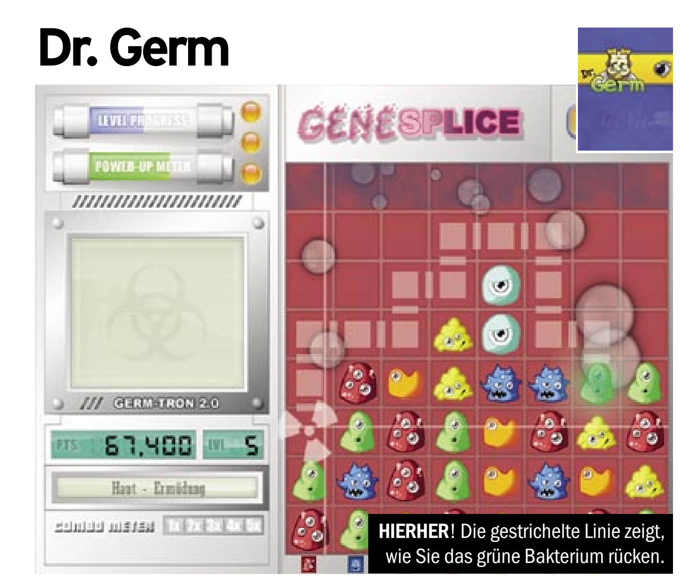
Shrek Super Slam

STARS Die beliebtesten Charaktere aus den Filmen sind vertreten.

Kennen Sie Nintendos **Super Smash Brothers**? Da kloppen sich nette Knuddelcharaktere in überschaubaren Arenen die Füllung aus dem Leib. **Shrek Super Slam** portiert das Spielprinzip auf den PC, und wirft dabei die beliebten Helden aus der Dreamworks-Schmiede in den Ring. Bis zu vier Spieler geben sich mit einfachen Schlagkombinationen auf die Mütze, sammeln Extras ein, die kurzzeitig das Blatt zu ihren Gunsten wenden. Der Einzelspielermodus fesselt nur kurz, der Mehrspielersetzung ist hingegen ein richtiger Party-Knüller. Sicherlich spricht **Shrek Super Slam** eher das junge Publikum an, doch die sympathische Klopperei kann man auch als Erwachsener mögen. (ai)

ACTIVISION | 16. NOVEMBER 2005 | USK OHNE | CA. € 29,- **70**

Dr. Germ



HIERHER! Die gestrichelte Linie zeigt, wie Sie das grüne Bakterium rücken.

Die einfachen Ideen sind oft die besten. Erst recht, wenn es um Denkspiele wie **Dr. Germ** geht. Hier dreht sich alles um Bakterien. Die sollen Sie je nach gewählter Spielart ordnen: Vier Modi erwarten Sie. Davon ist jeder einzelne im Grunde ein Spiel für sich. Mal bilden Sie Gruppen, um nicht den oberen Bildrand zu erreichen, mal ist das Spiel vorbei, sobald die Spielfläche voll ist. Kombo-Möglichkeiten und Highscore-Listen halten Sie bei der Stange. Die zuckersüße Grafik und der passende Synthie-Sound krönen das ausgebuffte Spielprinzip. Das Spiel ist momentan lediglich als Download im Internet erhältlich. Wenn Sie interessiert sind, besuchen Sie www.intermediaware.de. (jo)

INTERMEDIAWARE | 14. 11. 2005 | USK UNGEPRÜFT | CA. € 15,- **69**

GSG 9 Anti Terror Force

UMDREHEN! Zum Glück ist der Gegner so gut wie erledigt ...

Was dem Namen nach wie ein fordernder Taktik-Shooter erscheint, entpuppt sich als flaches Ballerspiel. Taktik und Teamplay bleiben bei **GSG 9 Anti Terror Force** außen vor, Sie agieren meist allein. Sind doch Kollegen mit von der Partie, stellen sich diese wie auch die Gegner stupide an. Bei den Aufträgen entschärfen Sie Bomben, überwältigen Terroristen, retten Geiseln. Das heißt, Sie rennen orientierungslos durch die Gegend und klappern Räume nach bösen Buben ab. Die ungenaue Steuerung ist eine mittlere Katastrophe und speichern können Sie nicht, also wiederholen Sie oft die gleiche Mission. Dazu kommt eine Grafik, die von manch kostenlosem Spiel getoppt wird, und eine dilettantische Klangkulisse. (as)

DAVILEX | 4. NOVEMBER 2005 | USK 16 | CA. € 20,- **24**

Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers



SUPERSTARK Mr. Incredible ist vor allem fürs Zuschlagen da.

EISKALT Frozone kann unter anderem seine Gegner einfrieren.

Mit **Der Angriff des Tunnelgräbers** servieren uns Disney und Pixar gewissermaßen die Fortsetzung zum Kinofilm **Die Unglaublichen**. Mr. Incredible und Frozone, zwei Superhelden, sollen bei diesem Jump & Run eine Roboterarmee stoppen, wobei der Spieler zwischen den Charakteren wechseln kann und stellenweise auch muss. Die andere Figur übernimmt dann jeweils der Computer. Wichtig ist Zusammenarbeit: So eignet sich Mr. Incredible vorwiegend für Prügeleien, weil er mehr Muckis besitzt. Dafür ist nur Frozone in der Lage, an Abgründen Brücken aus Eis zu bauen. Außerdem kann er feindliche Geschosse einfrieren – die wiederum einzig Mr. Incredible aufnehmen und zurückschleudern kann. Im Einzelspielermodus (und darauf bezieht sich unsere Wertung) funktioniert das oft nicht so klasse, weil die Intelligenz des Computers arg zu wünschen übrig lässt. Deshalb wechseln Sie häufig sehr schnell und fummelig zwischen den beiden Recken. Glücklicherweise kann man zu zweit an einem Rechner spielen und jeweils eine feste Rolle übernehmen. Das macht sehr viel mehr Spaß (Wertung: 65). Für Motivation sorgt übrigens das Upgrade-System. Während der Missionen sammeln Sie Erfahrungspunkte, dank derer die Superhelden im Lauf der Zeit mehr Lebensenergie, neue Fähigkeiten oder Special Moves erhalten. Das allerdings ändert nichts am relativ simplen Spielprinzip, das eher für ein jüngeres Publikum ausgelegt ist. Entsprechend fair finden wir den Preis zum Taschengeldtarif von 25 Euro. (hfr)

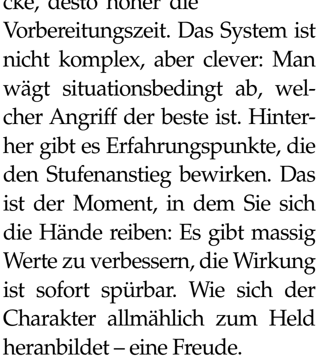
THQ | 9. NOVEMBER 2005 | USK 12 | CA. € 25,- **51**

Neverend



AN- UND VERKAUF In Wirtshäusern stocken Sie Ihre Vorräte auf.

ZUFALLSGEFECHTE In Kämpfen schaltet das Spiel in eine 3D-Arena.



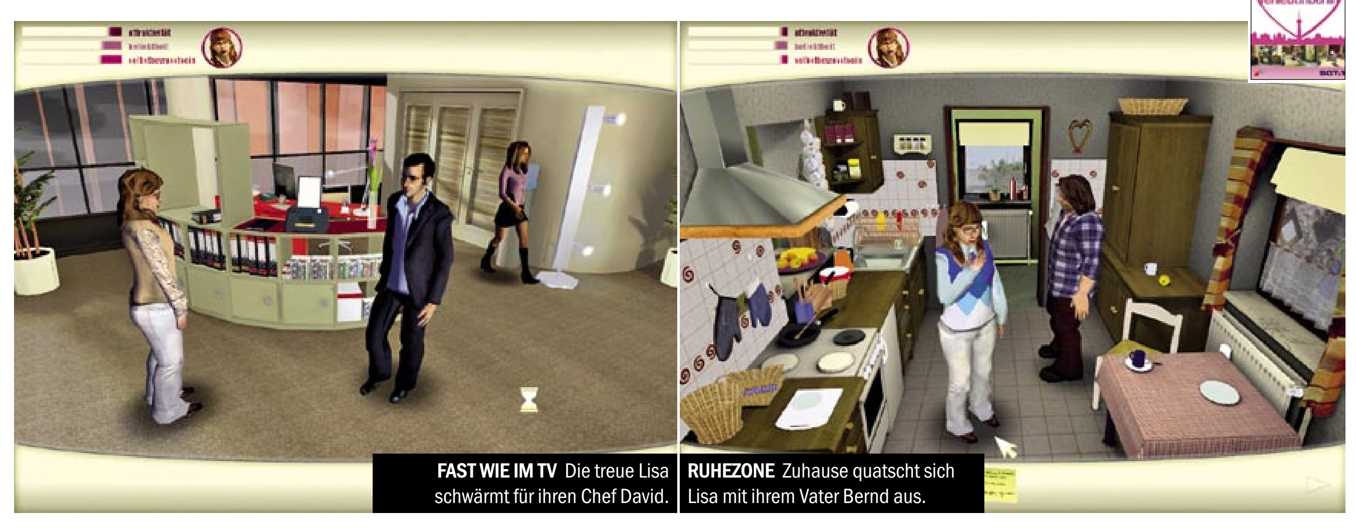
Rollenspieler müssen jetzt ganz stark sein: **Neverend** sieht aus wie Nahrung, die bereits gegessen wurde und wieder ans Tageslicht gedrungen ist. Um die Grafik zu ertragen, bedarf es einer großen Portion Leidensfähigkeit. Dahinter tut sich ein Spiel mit Charme auf, dessen Vorbild **Final Fantasy** heißt: Hier gibt es rundenbasierte Zufallskämpfe, lineare Wanderungen aus wechselnder Perspektive und Gespräche mit Nichtspielercharakteren. Die Spannungskurve zeigt nur unwesentlich nach oben, denn die Story um geflüchtete Banditen ist eher lächerlich als spannend. Nein, **Neverend** ist auch kein Spiel der anspruchsvollen Dialoge. Es hat andere Qualitäten, namentlich Charakterentwicklung und Gefechte auf Rundenbasis.

Der Geschicklichkeitswert beeinflusst, wie schnell Figuren im Kampf zum Zug kommen. Ist es soweit, können Sie Zaubersprüche sprechen, mit der Waffe angreifen oder die Flucht ergreifen. Je komplizierter die Attacke, desto höher die Vorbereitungszeit. Das System ist nicht komplex, aber clever: Man wägt situationsbedingt ab, welcher Angriff der beste ist. Hinterher gibt es Erfahrungspunkte, die den Stufenanstieg bewirken. Das ist der Moment, in dem Sie sich die Hände reiben: Es gibt massig Werte zu verbessern, die Wirkung ist sofort spürbar. Wie sich der Charakter allmählich zum Held heranbildet – eine Freude.

Doch offensichtlich hat **Neverend** einen raschen Beta-Test durchlaufen, anders lässt sich der anfangs wahnsinnige Schwierigkeitsgrad nicht erklären: Eine Mehrzahl der Kämpfe rafft einen dahin, frühestens bei Level 3 kommt Fairness auf. Auch die Benutzerführung hinterlässt keinen guten Eindruck: Manche Knöpfe funktionieren erst nach drei Klicks – wenn das Spiel vorher nicht abstürzt. Stark sein! (tw)

MAYHEM | 28. NOVEMBER 2005 | USK 12 | CA. € 20,- **62**

Verliebt in Berlin



FAST WIE IM TV Die treue Lisa schwärmt für ihren Chef David.

RUHEZONE Zuhause quatscht sich Lisa mit ihrem Vater Bernd aus.

Nach Spielen zu TV-Serien wie **Balko** geht man mittlerweile vom Schlimmsten aus, wenn ein neues Adventure vergleichbaren Ursprungs erscheint. Wie gut, dass Entwickler Radon Labs uns beweist, dass es auch anders und vor allem besser geht! **Verliebt in Berlin** ist eine erfolgreiche TV-Schnulze, die den harten Büroalltag der jungen Lisa Plenske beschreibt. Lisa ist Sekretärin bei der Modefirma Kerima Moda und obendrein schüchtern, schlecht gekleidet und recht unattraktiv. Zudem schwärmt sie für ihren Chef und wird von manchen Kollegen gemobbt. Kurzum: Die Arme hat es nicht leicht. Im Spiel zur Serie begleiten Sie Lisa in klassischer Adventure-Manier, führen Hotelbuchungen durch, überreden die Kollegen zur Mitarbeit, sorgen dafür, dass Termine eingehalten werden und kommen sogar einer Intrige auf die Schliche, die es natürlich aufzudecken gilt. Sie steuern genretypisch mit der Maus: Gegenstände aufklauben, Multiple Choice-Gespräche führen und Notizen sammeln – das kennt man. Das Spiel kostet seine Lizenz aus, hat als Synchronsprecher sogar die Originalstimmen aus der TV-Serie. Sehr gut! Visuell zwar kein Meisterwerk, bietet **Verliebt in Berlin** immerhin sauber gerenderte Hintergründe und 3D-Charaktere. Das ist noch im grünen Bereich. Zu bemängeln sind allerdings die knappe Anzahl an Locations und die viel zu leichten Rätsel. Selbst Neulinge sind oft unterfordert, weshalb das eigentlich gelungene Spiel eher Fans der Serie als Adventure-Profis befriedigt. (fs)

DTP | 25. NOVEMBER 2005 | USK OHNE | CA. € 30,- **66**

Chain Of Command

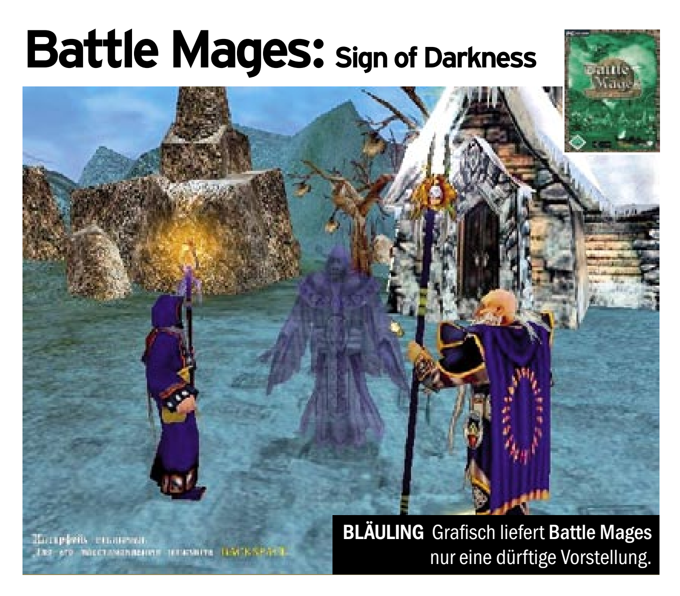


HÄSSLICH So sieht **Chain of Command** bei maximalen Details aus.

Was erwartet der Käufer, wenn ein Spielepublisher sein Produkt mit Vokabeln wie „Augenweide" bewirbt und von realistischen 3D-Umgebungen spricht? Bestimmt nicht das, was **Chain Of Command** abliefert. Statt eines Taktiktitels wie **Combat Mission** vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs, präsentiert sich dem Strategen ein schlampig gemachtes Spiel mit unrealistischer Physik und anspruchslosen Missionen. Panzer rasen wie Jeeps durch die Pampa und schießen alles zu Klump, was sich in den Weg stellt. Die Aufgaben sind zudem öde: Fahren Sie von A nach und schalten Sie alle Verteidiger aus und halten Sie anschließend Punkt C. Eine Hintergrundgeschichte gibt es nicht. (oh)

INCAGOLD | 28.11.2005 | USK 12 | CA. € 20,- **30**

Battle Mages: Sign of Darkness



BLÄULING Grafisch liefert **Battle Mages** nur eine dürftige Vorstellung.

Es herrscht mal wieder Not in der Fantasy-Welt und Sie sollen für Recht und Ordnung sorgen. **Battle Mages: Sign of Darkness** versucht, Rollenspiel- und Strategie-Elemente ähnlich wie **Spellforce** zu mixen. Das Ergebnis ist bestenfalls eine seichte Suppe ohne Fleischeinlage. Sie lösen recht anspruchslose Quests für die Bewohner, von dem verdienten Lohn heuern Sie in verschiedenen Lagern Ihre Truppen an. Es dauert viel zu lange, bis Sie eine Armee beisammen haben, dadurch spielt sich die Kampagne zäh. Im Mehrspielermodus sind gerade mal vier Deathmatch-Karten enthalten, auf denen sich nur menschliche Mitspieler tummeln dürfen. Das ist alles sehr mager. (sw)

FROGSTER | 11.11.2005 | USK 12 | CA. € 25,- **54**

Mall Tycoon 2 Deluxe



EINKAUFSBUMMEL Ein gut ausgebautes Kaufhaus lockt Kunden an.

Bauen Sie ein lukratives Einkaufszentrum – so lautet der Auftrag in **Mall Tycoon 2 Deluxe**. In einer dreh-, zoom- und neigbaren 3D-Optik legen Sie Wege an, erschaffen Räumlichkeiten für die Läden und beobachten, wie die Kundschaft tief in die Taschen greift. Sie kümmern sich um Personal und dekorieren das Einkaufszentrum abhängig von Feiertagen, um Besucher anzulocken. Allerdings lassen die detailarme Grafik und die ungenaue Steuerung stark zu wünschen übrig. Da die Kunden ständig an Wänden hängen bleiben, kommt schnell Frust auf. **Mall Tycoon 2 Deluxe** kostet zwar nur 20 Euro, doch diese können wesentlich besser in **Rollercoaster Tycoon 2** plus Add-ons angelegt werden. (ab)

FROGSTER | 20.10.2005 | USK OHNE | CA. € 20,- **47**

Zoo Tycoon 2 Add-on

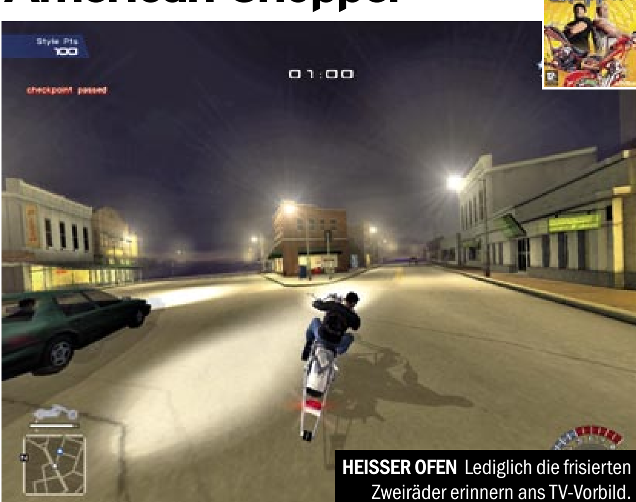


HAUTNAH Bei einer Safari kommen die Besucher den Tieren sehr nahe.

Sie gehen auf Safari in Ihrem eigenen Tierpark und kümmern sich um vom Aussterben bedrohte Tierarten. **Zoo Tycoon 2: Endangered Species** erweitert das Hauptspiel um nette Features wie Brückenbau, Seilbahnen und Aussichtsplattformen, sodass Kunden die Pardelluchse und Komodowarane auch aus nächster Nähe betrachten können. Um die Kassen klingeln zu lassen, organisieren Sie für die Besucher Rundfahrten. Die neuen Kampagnen des Add-ons sind allerdings nicht sonderlich umfangreich. Da auch an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung nichts geändert wurde, ist diese Erweiterung nur bedingt zu empfehlen. Die Neuigkeiten sind zwar nett, aber kein Muss. (ab)

MICROSOFT | 4.11.2005 | USK 6 | CA. € 25,- **72**

American Chopper



HEISSER OFEN Lediglich die frisierten Zweiräder erinnern ans TV-Vorbild.

Seit kurzem knattern Vater und Sohn Teutul, die normalerweise in der RTL2-Serie **American Chopper** die abgefahrensten Motorräder aus den Schraubenziehern schütteln, auch über die PC-Bildschirme. Allerdings nur auf Englisch und per Tastatur – das Programm verweigerte konsequent die Zusammenarbeit mit einem Gamepad. Auf kultigen Feuerstühlen heizen Sie das ganze Spiel über kreuz und quer durch die frei befahrbare Spielwelt und liefern sich viel zu einfache Rennen mit konkurrierenden Bikern. Die kantige Grafik ist technisch auf dem Stand von vor drei Jahren und die träge Steuerung per Tastatur Frust pur. Kaufen Sie sich von dem Geld lieber die witzige DVD zur TV-Serie. (cs)

MIDWAY | 2. NOVEMBER 2005 | USK OHNE | CA. € 30,- **55**

Biathlon 2006



VERSCHNEIT Spielwelt und Biathlet strotzen nicht gerade vor Details.

Biathlon zählt zweifelsohne zu den beliebtesten Wintersportarten und ist drauf und dran, den schwächelnden Skispringern um Milka-Martin Schmitt den Rang abzulaufen. Keine gute Werbung für den nordischen Schneespaß betreibt der fünfte Teil der **Biathlon**-Serie. Dieser ist zwar um mehrere Skilängen besser als die grottenschlechte Premiere anno 2002, aber noch immer allenfalls für leidensfähige Fans empfehlenswert. Die Auswahl an Kursen und Spielmodi ist top; neben dem kurzweiligen Saison-Modus gibt es neuerdings sogar einen Sommer-Biathlon. Doch das alte Problem der Vorgänger bleibt bestehen: Die detailarme Grafik nebst hölzernen Animationen enttäuscht wie die viel zu ungenaue Steuerung. (cs)

UBISOFT | 6. DEZEMBER 2005 | USK OHNE | CA. € 30,- **58**

18 Wheels of Steel: Convoy



SAN FRANCISCO 18 Wheels of Steel: Convoy führt Sie durch die ganze USA.

Hinterm Lenker eines tonnenschweren LKWs transportieren Sie Waren durch die USA bis nach Mexiko und Kanada. Je länger eine Tour, desto mehr Kohle winkt – allerdings steigt auch die Fahrtzeit entsprechend. Touren mit einer Dauer von zwei Stunden sind keine Seltenheit. Ärgerlicherweise fehlt eine Speicherfunktion während der Aufträge. Dafür ist der Realismusgrad überraschend hoch. PC-Brummifahrer dürfte die authentisch-träge Steuerung genau so wie die ordentliche Grafik mit ihren sehenswerten Effekten (Tag- und Nachtwechsel, Schnee, Regen) begeistern. Wer genug Kohle gescheffelt hat, darf sogar eigene Fahrer einstellen und ihnen die nervig-zeitaufwändigen Routen zuweisen. (cs)

FROGSTER | 10. NOVEMBER 2005 | USK OHNE | CA. € 25,- **63**

World Champion Billard



KNEIPENSPORTLER Die neun Austragungsorte sehen wenig einladend aus.

World Champion Billard entstand in Zusammenarbeit mit Gustavo Zito, dem vierfachen Weltmeister im 5-Kegelbillard. Kennen Sie nicht? Wir auch nicht. Am Filztisch messen Sie sich mit dem unbekannten Champion und 27 weiteren Queue-Akrobaten in elf verschiedenen Disziplinen, darunter 8-Ball, 9-Ball, Snooker oder Carambolage. Turniere sowie ein Karrieremodus stehen ebenfalls zur Wahl, doch draufklicken werden wohl die wenigsten. Zu frustrierend ist die ungenaue Zielfunktion, bei der Ihr Spieler nach jeder kleinen Richtungsänderung einmal um den Tisch zuckelt – den miserablen Animationen sei Dank. Greifen Sie lieber zu **World Championship Snooker 2004**. (cs)

NBG | 30. NOVEMBER 2005 | USK OHNE | CA. € 30,- **56**

Fast Lane Carnage



ANSICHTSSACHE Die Vogelperspektive gewährt einen guten Überblick.



DER KRACHER Die Teilnehmer beharken sich mit allen Mitteln.

Frogsters neuer Arcade-Flitzer spielt in ferner Zukunft. Die Reichen leben in geschützten Luxusbereichen und die Armen fristen ihr Dasein in schmuddeligen Ghettos am Stadtrand. Der einzige Weg aus dem Elend: die Karriere als Rennfahrer in einem brutalen Wettbewerb. Bei den Veranstaltungen geht es darum, die gegnerischen Wagen in einen Haufen Schrott zu verwandeln und als Erster über die Ziellinie zu brettern. Sie beginnen in der niedrigsten von drei Ligen und hausen in einem muffigen Einzelzimmer ohne Mobiliar. Das ändert sich, wenn Sie die ersten Siegprämien einheimsen. Die Rennen verfolgen Sie aus der klassischen Vogelperspektive à la **Micro Machines**. Wegen der hohen Geschwindigkeit macht die verkorkste Steuerung das Rennfahrerleben aber zur Hölle: Immer wieder verliert man die Übersicht und schon nach wenigen Runden weiß keiner mehr, wer überhaupt auf welchem Platz ist. Mit der Zeit bekommen Sie immer heftigere Waffen wie Raketen und Minen, die für noch größeres Chaos sorgen. Schlimm: der auf der Packung angepriesene „Aggro Berlin“-Soundtrack beschränkt sich tatsächlich auf einen 20-Sekunden-Loop, der unglaublich an den Nerven zerrt. Im drögen Mehrspielermodus treten bis zu vier Randalemacher in Deathmatch-Partien gegeneinander an. Letztendlich können nicht einmal Retrofans **Fast Lane Carnage** etwas abgewinnen. (rw)

Frogster | 30. NOVEMBER 2005 | USK AB 12 | CA. € 25,- **55**

Budget

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Pyro Tycoon

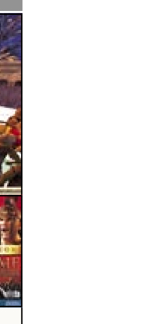
CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Ein explosives Vergnügen sieht anders aus: Als Feuerwerksmeister kaufen Sie Raketen, pumpen Geld in die Forschung und nehmen Aufträge an. Anschließend klicken Sie im lieblos gestalteten Feuerwerks-Editor Ihre Himmelsshow mit wenigen Spezialeffekten zusammen. Sonst gibt es rein gar nichts zu tun, weswegen **Pyro Tycoon** schnell extrem langweilt. Spenden Sie die 10 Euro lieber an „Brot für die Welt". (cs)

PYRAMIDE | 15.12.2005 | USK OHNE **51**

ECHTZEIT-STRATEGIE





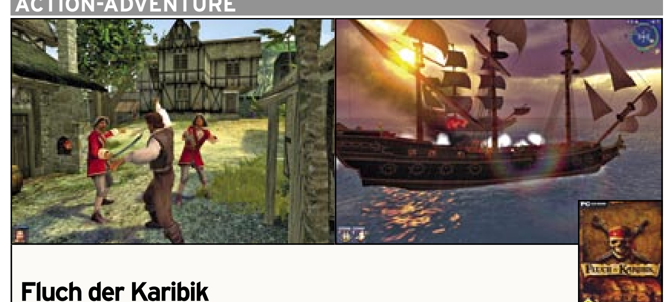
Rome: Total War - Gold Edition

CA. € 45,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Wer **Rome: Total War** und das erst kürzlich erschienene Add-on **Barbarian Invasion** noch nicht gespielt hat, bekommt jetzt die goldene Möglichkeit, beides nachzuholen: Hauptspiel und Add-on wurden jetzt als **Gold Edition** zum fairen Preis von 45 Euro veröffentlicht. In **Rome: Total War** übernehmen Sie wahlweise ein römisches Haus und erobern die damals bekannte Welt oder ziehen mit **Barbarian Invasion** als Barbar durch Europa, um schlussendlich Rom einzunehmen. Das Spiel teilt sich in strategische Runden und in Echtzeit geführte Schlachten auf. Belagerungen und Feldschlachten sind die Höhepunkte des grandios inszenierten Sandalen-Epos. Dank des Add-ons sind zudem Nachtgefechte möglich. Die Dunkelheit hat zwar keine taktischen Auswirkungen, trägt aber zur großartigen Stimmung bei. (oh)

SEGA | 06.01.2006 | USK AB 12 Jahren **82**

ACTION-ADVENTURE



Fluch der Karibik

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 09/03

Eigentlich sollte das Spiel ja **Sea Dogs 2** heißen, doch Anbieter Ubisoft hat kurz vor der Veröffentlichung dafür gesorgt, dass es noch schnell die Filmlizenz übergestülpt bekam. Hätte man stattdessen noch etwas Feintuning betrieben, wäre aus **Fluch der Karibik** ein gutes Piratenabenteuer geworden. Das Spiel lässt sich schwer in ein Genre pressen: Da entwickelt man rollenspieltypisch seine Charakterwerte, um etwa besser fechten oder navigieren zu können. In Seeschlachten und Duellen geht es dann actionbetont zu, jedoch spielen auch hier die Talentpunkte eine wichtige Rolle. Und als Händler erwirtschaftet man sich nach und nach ein kleines Vermögen. Bezüge zum Film gibt's kaum, der Einstieg ist demotivierend. Zudem ist die Steuerung ein echter Nervöter. (fs)

PYRAMIDE | 12.01.2006 | USK AB 6 JAHREN **70**

ROLLENSPIEL



Neverwinter Nights

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 08/02

Die **Baldur's Gate**-Macher Bioware haben mit **Neverwinter Nights** vor mehr als drei Jahren ein zwiespältiges Rollenspiel-Schwergewicht veröffentlicht. Denn die ersten Spielstunden ziehen sich wie Kaugummi, wenn man die Stadt Niewinter erkundet, sich mit zahlreichen NPCs in langatmige Gespräche verstrickt und die Story dabei kaum in Fahrt kommt. Darüber hinaus ist die deutsche Sprachausgabe sowie die blasse Charakterdarstellung pures Gift für die ansonsten gute Atmosphäre. Hat man sich durch den lauen Einstieg gewühlt, belohnt das Spiel mit ausgefeiltem D&D-Regelwerk und interessanten Quests. Richtig klasse sind immer noch der Multiplayermodus und der unkomplizierte Editor. Die beiden gelungenen Add-ons **Schatten von Undernzit** und **Die Horden des Unterreichs** sind nicht mit in der Packung. (fs)

PYRAMIDE | 12.01.2006 | USK AB 12 JAHREN **81**

EGO-SHOOTER

Unreal 2: The Awakening

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 03/03

15 Stunden Ballerspaß mit dem seinerzeit meisterwarteten Shooter. Und das für schlappe 10 Euro – da kann man nicht meckern. In **Unreal 2: The Awakening** schlüpfen Sie in die Rolle eines Weltraumpolizisten. Die Menschheit bildet Kolonien auf fremden Welten, lernt neue Rassen kennen und Sie hüten das Gesetz. Der Routine-Patrouillenflug zu Beginn des Spiels endet natürlich ziemlich ungemütlich, der Spieler gerät zwischen rivalisierende Fronten. Es geht um altertümliche Artefakte, die auf sieben verschiedenen Welten entdeckt wurden. Der Spaß stimmt auf jeden Fall, wenn Sie sich durch die für damalige Verhältnisse imposante Optik feuern. Zwar spielt sich das Ganze sehr linear und innovationsarm, doch Action-Puristen lieben den schnörkellosen Hit nicht umsonst. (ai)

PYRAMIDE | 12.01.2006 | USK AB 16 Jahren **82**

AUFBAU-STRATEGIE

Rollercoaster Tycoon 2 - Add-on-Pack

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 06/03

Zum Taschengeldpreis gibt es jetzt beide Erweiterungen für das ergraute **Rollercoaster Tycoon 2** in einem Pack zu kaufen. Während Sie bei **Wacky Worlds** in modernen Parkszenarien abgefahrene Attraktionen wie Pinguinschlitten und chinesische Dschunkenschaukeln aufstellen, machen Sie bei **Time Twister** einen Sprung in die Antike, Steinzeit und die Fünfzigerjahre, um dort wilde Achterbahnen zu bauen. Wählen Sie aus einer Vielzahl Fahrgeschäfte aus oder entwerfen Sie im Editor nach Belieben eigene Strecken. Alle Add-on-Inhalte lassen sich dort benutzen, das sorgt für langen Spielspaß. Technisch allerdings hoffnungslos veraltet, ist das Add-on-Paket lediglich Nostalgikern zu empfehlen. Das Spielprinzip ist immer noch spaßig, verblasst aber neben **Rollercoaster Tycoon 3**. (sw)

PYRAMIDE | 12.01.2006 | USK OHNE **69**

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Elite Starfighter

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 02/05

Stellen Sie sich bitte **Freelancer** oder **X 3: Reunion** nach wenigen Monaten Entwicklungszeit vor. Hässliche, teils unfertig wirkende Grafik. Ein unglaublich ödes und steriles Weltall. Sowohl Musik als auch die spärlichen Klangeffekte besitzen provisorischen Charakter. Das Schießen und Fliegen läuft auch nicht richtig rund, die Steuerung treibt einem generell dicke Schweißperlen auf die Stirn ... Nun haben Sie **Elite Starfighter** vor Augen. Wie im Klassiker **Elite** dürfen Sie an Raumstationen andocken und in durchweg hässlichen Textmenüs unmotiviert Handel treiben. Das langweilt schnell, denn eine anständige Story fehlt ebenso wie gute Zwischensequenzen. Würde man noch ein Jahr Arbeit in das Spiel investieren, könnte sogar etwas daraus werden. Aber so sind selbst 10 Euro zu viel verlangt. (ai)

PYRAMIDE | 15.12.2005 | USK OHNE **39**

AUFBAUSTRATEGIE

Playboy Mansion Gold Edition

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 04/05

Die **Playboy Mansion Gold Edition** enthält neben dem Hauptspiel das Add-on **Private Party**. So kann Meisterhase Hugh Hefner nun neue Themenpartys feiern – beispielsweise Halloween und Karibik. Dazu kommen neue Einrichtungsgegenstände und eine erweiterte Kampagne. Im Prinzip bleibt aber alles beim Alten, sprich: Sie stellen Monat für Monat ein Playboy-Magazin zusammen. Die nötigen Zutaten dafür verschaffen Sie sich am besten bei Ihren ausschweifenden Festen. Dort knüpfen Sie Kontakte mit Prominenten und gewinnen heiße Damen für ein Foto-Shooting. Die animierten Liebesspiele sind allenfalls albern, mit Erotik hat das Ganze wenig zu tun. Die wirtschaftliche Herausforderung sucht man vergebens – wer sich nicht ganz dämlich anstellt, kann im Prinzip gar keine Miesen machen. (sw)

UBISOFT | 16.11.2005 | USK AB 16 JAHREN **67**

FLUGSIMULATION

IL-2 Sturmovik Gold Edition

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/02

Bei diesem Preis heben Sie gleich doppelt ab: Denn die **Gold Edition** beinhaltet neben der Flugsimulation **IL-2 Sturmovik** den geringfügig noch besseren Nachfolger **Forgotten Battles**. Beide Titel bestechen durch ultrarealistische Luftkämpfe während des Zweiten Weltkriegs und eine nach wie vor ansehnliche Grafik. Besonders die bis in kleinste Detail nachgebildeten Cockpits begeistern. Der größte Vorteil von **Forgotten Battles** sind die dynamischen Kampagnen, die allerdings nicht ganz über die langweilig inszenierte Hintergrundstory hinwegtrösten können. Ein paar Zwischensequenzen hätten womöglich Wunder bewirkt. Der **Gold Edition** liegt ebenfalls die **Forgotten Battles**-Erweiterung **Aces** bei. Sie fügt dem Hauptprogramm neue Missionen und Flugzeugtypen hinzu. (bb)

PYRAMIDE | 12.01.2006 | USK AB 12 JAHREN **80**

EGO-SHOOTER

Shadow Ops: Red Mercury

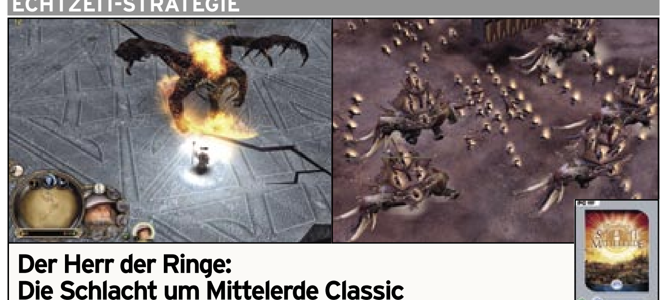
CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/04

In Person des Delta-Force-Soldaten Frank Hayden jagen Sie der Miniatombombe Red Mercury hinterher, mit der Terroristen die Welt bedrohen. Ihre Reise führt von einer syrischen Stadt über den kolumbianischen Dschungel bis hin nach Paris, wo Sie sich auf dem Eiffelturm den Showdown mit den Verbrechern liefern. Soweit so gut, hätten sich die Entwickler nicht ein paar eklatante Schnitzer beim Gameplay erlaubt. So will beispielsweise die künstliche Intelligenz ihrem Namen partout nicht gerecht werden. Die Zombie Studios lassen Horden gehirnamputierter Soldaten los, die blind in ihr Verderben rennen. Ferner stellt die unpräzise Treffererkennung keine besonders großer Herausforderung beim Zielen dar. Gut gelungen sind dafür Atmosphäre, Story und die abwechslungsreichen Schauplätze. (bb)

RONDOMEDIA | 04.01.2006 | USK AB 16 JAHREN **67**

ECHTZEIT-STRATEGIE





Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde Classic

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 01/05

Über ein Jahr ist es her, dass Electronic Arts das Strategiefeuerwerk **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde** abgebrannt hat. Jetzt erscheint eine Budget-Version für 20 Euro. War Ihnen das Spiel bislang zu teuer, sollten Sie nun wirklich zuschlagen. Die epischen Schlachten zwischen Gut und Böse sind so überzeugend umgesetzt, dass man schnell vergisst, ein Computerspiel und nicht den Film vor sich zu haben. Die Kampagnen sind zudem dynamisch angelegt: So können Sie entweder an der Spitze Gondors und Rohans den Schurken Sauron besiegen oder selbst als dunkler Herrscher die Macht an sich reißen. Unbestrittene Höhepunkte sind die Schlachten um Helms Klamm und Minas Tirith – Gänsehautgarantie inbegriffen. Nur ein paar dröge 08/15-Missionen zwischen den Highlights stören etwas. (oh)

EA LA | 01.12.2005 | USK AB 12 JAHREN **91**

SIMULATION

Train Simulator

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 09/01

Als PC-Lokführer fahren Sie mit Passagier- und Güterzügen unter Zeitdruck detailgetreu nachgebildete Strecken in Japan, England oder Amerika ab, um Ihre Fracht termingerecht an den Zielbahnhöfen abzuliefern. Die Auswahl an Zugmaschinen mit Dampf-, Diesel- und Elektroloks stellt auch anspruchsvolle Eisenbahner zufrieden. Was man von der veralteten Optik nicht behaupten kann. (cs)

RONDOMEDIA | 25.01.2006 | USK OHNE **60**

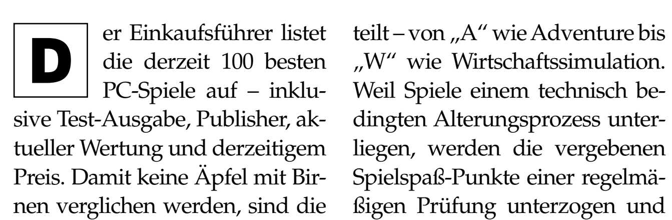
ECHTZEIT-STRATEGIE

Medieval: Total War

CA. € 7,- | TEST IN AUSGABE 10/02

Medieval: Total War spielt im finsteren Mittelalter. Sie erobern fremde Länder, verwalten Ressourcen, stellen Armeen auf und schlagen riesige Schlachten. Der Rundenmodus bietet viele Einheiten, Erfahrungspunkte sammelnde Generäle und Religionskonflikte, während im Echtzeitmodus für Abwechslung durch die historischen Kampagnen gesorgt ist. (ab)

PYRAMIDE | 15. 01. 2006 | USK AB 12 JAHREN **77**



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich



Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **91**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- | **90**

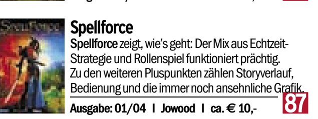


Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeitstrategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspieler-Modus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | ca. € 45,- | **90**



Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | ca. € 50,- | **89**

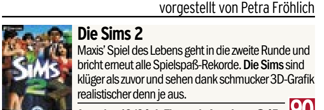




Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf, Bedienung und die immer noch ansehnliche Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 10,- | **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **89**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | ca. € 60,- | **86**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 40,- | **86**

Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 47,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich



Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | ca. € 50,- | **90**



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 10,- | **85**

Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 29,- | **84**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 35,- | **83**

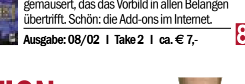
Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 7,- | **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menü-Design sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 42,- | **91**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 20,- | **89**



Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 45,- | **88**



X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht: extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | ca. € 45,- | **80**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 40,- | **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

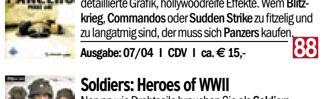
vorgestellt von Christoph Holowaty



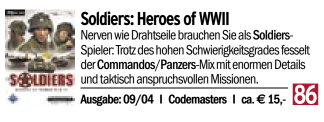
Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeitgefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | ca. € 30,- | **89**



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 15,- | **88**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**



Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | dtp | ca. € 20,- | **85**





Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 10,- | **85**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 35,- | **94**



Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 15,- | **92**

Call of Duty 2
Dichte Atmosphäre, bombastische Optik – ganz klar der beste Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs. Mit acht bis zehn Stunden Spielzeit ein kurzes, aber intensives Ballervergnügen.
Ausgabe: 01/06 | Activision | ca. € 50,- | **91**

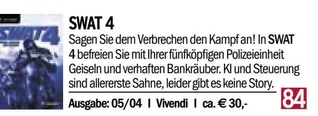
Quake 4 (dt.)
Als Matthew Kane bekämpfen Sie das hinterhältige Volk der Stroggs. Die spannende Hintergrundgeschichte sorgt für ein tolles Einzelspielererlebnis, doch auch im Mehrspieler-Modus geht mächtig die Post ab.
Ausgabe: 12/05 | Activision | ca. € 50,- | **88**

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | ca. € 43,- | **87**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Benjamin Bezold

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 13,- | **88**



Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | ca. € 30,- | **84**



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 24,- | **83**

Brothers in Arms: Earned in Blood
Der Nachfolger zu **Road to Hill 30 bietet nicht viel Neues**, jedoch ist die KI einen Tick besser und die Grafik schöner. Die gelungene Atmosphäre lohnt für Anhänger des Genres dennoch einen Kauf.
Ausgabe: 12/05 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | ca. € 39,- | **91**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 15,- | **89**

Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 20,- | **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **85**



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **85**



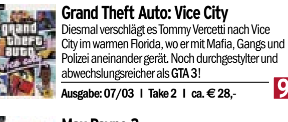
ACTION – ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß





Grand Theft Auto: San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt sogar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | ca. € 40,- | **93**



Grand Theft Auto: Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 28,- | **91**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **89**



NEUZUGANG: Prince of Persia: The Two Thrones
Die Zeit zurückdrehen, an Wänden hochspringen, Gegner erstechen: Für **Prince of Persia**-Fans gibt es nichts Schöneres. Der dritte Teil aus dem Hause Ubisoft liefert Ihnen sogar gleich zwei Prinzen.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | ca. € 45,- | **85**

Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher. Hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die optisch ansprechend und gleichzeitig spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 10,- | **83**

ACTION – SCI-FI-ACTION

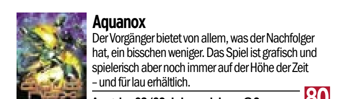
vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 15,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 5,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 7,- | **84**



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 4,- | **84**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 2,- | **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN

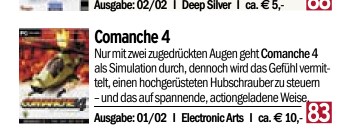
vorgestellt von Benjamin Bezold



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Deep Silver | ca. € 5,- | **88**



Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Deep Silver | ca. € 10,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

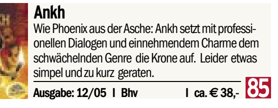
ABENTEUER – ADVENTURES

vorgestellt von Benjamin Bezold





Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: Ankh setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Leider etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | ca. € 38,- | **85**



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 20,- | **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 10,- | **83**



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 20,- | **81**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 20,- | **81**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

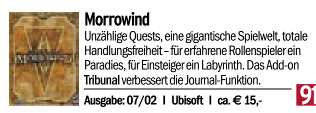




Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 30,- | **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- | **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 15,- | **91**



Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 30,- | **90**



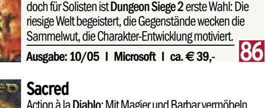
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 25,- | **88**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

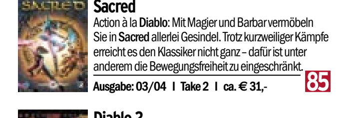
vorgestellt von Thomas Weiß



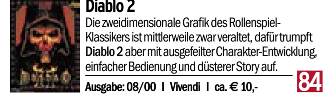
Dungeon Siege 2
Im Mehrspieler-Modus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken die Sammelwut, die Charakter-Entwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | ca. € 39,- | **86**



Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 31,- | **85**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 10,- | **84**



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 10,- | **84**



Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | ca. € 38,- | **80**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß



World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 38,- | **94**



Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-RPGs: Mit Ihrem Rollenspiel-Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für PvP-Kämpfe freizuschalten. Ein einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | ca. € 35,- | **90**



Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**



Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 15,- | **83**



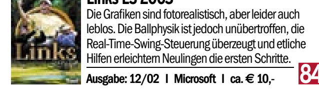
Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 5,- | **80**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold



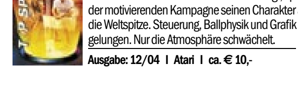
Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 41,- | **87**



Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 20 | **86**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 15,- | **85**



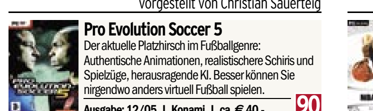
Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 10,- | **84**

Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 10,- | **84**

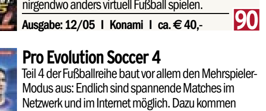
SPORT – FUSSBALLSPIELE

vorgestellt von Christian Sauerteig

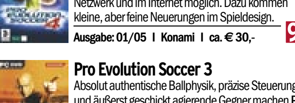




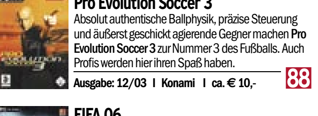
Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo anders virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | ca. € 40,- | **90**



Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 30,- | **90**



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 10,- | **88**



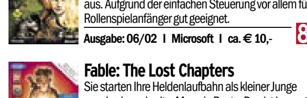
FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **81**

SPORT – AMERICAN SPORTS

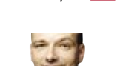
vorgestellt von Heinrich Lenhardt



NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **91**



NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **88**





NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **87**



Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Achtung: sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | ca. € 42,- | **87**



NHL 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **85**

SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Christian Sauerteig



DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 30,- | **90**



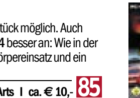
GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | ca. € 45,- | **89**



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 28,- | **89**



Colin McRae Rally 04
Warum nicht gleich so? **Colin 04** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 15,- | **88**



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 10,- | **85**

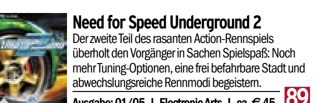
SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig



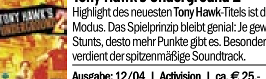


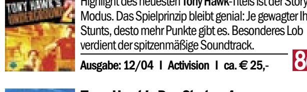
Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**



Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**





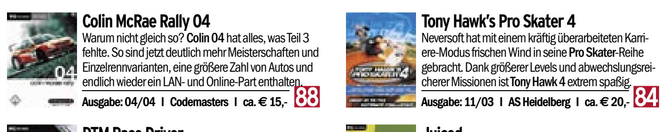


Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 25,- | **86**

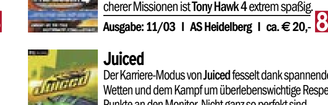




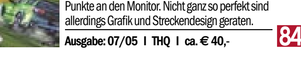




Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicher Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 20,- | **84**







Juiced
Der Karriere-Modus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind allerdings Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | ca. € 40,- | **84**



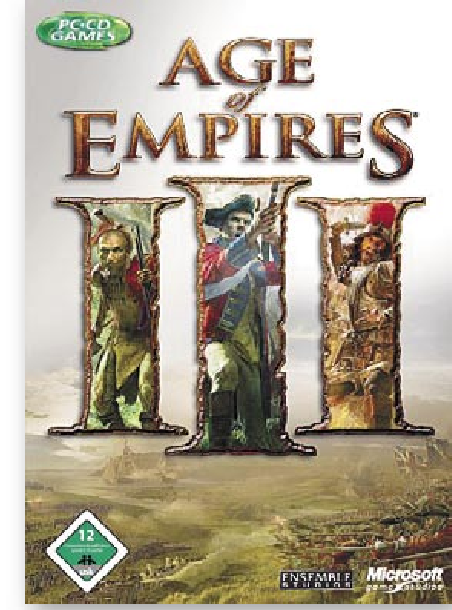


Ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können...

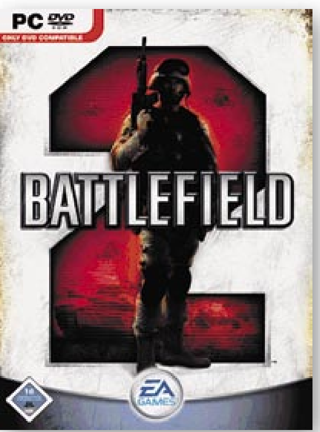
Jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games werben und kostenlos ein Top-Game als Prämie abgreifen.



Der Pate
Schutzgelder eintreiben, Verfolgungsjagden mit der Polizei und wilde Schießereien: Das Buch **Der Pate** mit seiner Geschichte über die Corleone-Familie, über Respekt und Loyalität, dient ebenso wie der Film der Paramount Pictures als Inspiration für das Spiel. Ihr Alter Ego beginnt als Handlanger der Corleone-Familie, erkämpft sich den Respekt des Clans und steigt in der Hierarchie nach oben, um am Ende selbst zum Don zu werden.
Erscheint: 16.03.2006
Prämiennummer: 002835



Age of Empires 3
Der lang erwartete Nachfolger zur Strategie-Blockbuster-Serie **Age of Empires** versetzt den Spieler in die Zeit der Kolonialisierung der Neuen Welt. Eine unvergleichliche und atemberaubende 3D-Grafik mit noch nie da gewesenem Detailreichtum, epische Kämpfe mit neuen strategischen Szenarien und realistischen physikalischen Effekten machen **Age of Empires 3** zum absoluten Leckerbissen für alle Bildschirmstrategen und Fans der Serie.
Prämiennummer: 002779



Battlefield 2
Battlefield 2 ist zweifellos erste Wahl für alle Fans gnadenloser Schlachten und taktischer Multiplayer-Duelle. Ein Spiel, das alles richtig macht – zugreifen!
Prämiennummer: 002705



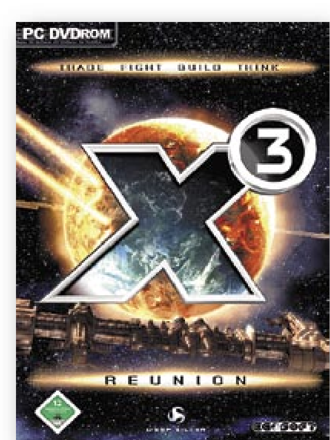
Need for Speed Most Wanted
Der Geruch von verbranntem Gummi und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. Machen Sie mit beim Schaulauf der PS-Boliden!
Prämiennummer: 002745



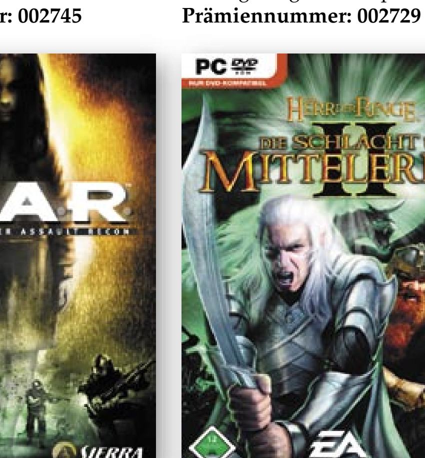
2x World of Warcraft Game Cards
Mit jeder Prepaid Game Card können Sie 60 Tage lang **World of Warcraft** spielen, mit beiden zusammen ermöglicht Ihnen PC Games 120 Tage ungetrübte Spielfreude.
Prämiennummer: 002729



Black & White 2
Böser oder guter Gott? Das ist die alles entscheidende Frage in der mit Spannung erwarteten Fortsetzung der Göttersimulation von Peter Molyneux.
Prämiennummer: 002797



X 3: Reunion
Kein anderes Weltraumspiel bietet ein solches Grafikfeuerwerk. Der Nachfolger von **X2: Die Bedrohung** hat das Zeug zum absoluten Dauerbrenner.
Prämiennummer: 002799



F.E.A.R.
Alarm im Raumfahrtkomplex: Terroristen haben das Gebäude gekapert. Was jetzt folgt, ist purer Nervenkitzel. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig***.
Prämiennummer: 002744



HdR: Schlacht um Mittelerde 2
Fantasy, Helden und epische Schlachten, zugleich atemberaubend schön, taktisch fordernd und ungemein spannend!
Erscheint: Frühjahr 2006
Prämiennummer: 002800



S.T.A.L.K.E.R.
Endzeitstimmung! Top-Grafik und ein einzigartiges Lebenssimulationssystem garantieren ein außergewöhnliches Ego-Shooter-Erlebnis! Erscheint: 2006
Prämiennummer: 002633

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 29

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PRAXIS

CHEATS

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr
*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks- Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

CIVILIZATON 4
So sorgen Sie für das nötige Geld

Öffnen Sie in „Eigene Dateien" unter „My Games\Sid Meier's Civilization 4" die Datei „CivilizationIV.ini" mit einem Texteditor wie dem Notepad. Ersetzen Sie im unteren Abschnitt die „0" hinter „CheatCode":
[; Move along]
CheatCode = chipotle
Sichern Sie die Datei. Per Tastenkombination „Strg-Ö" öffnen Sie nun die Konsole, wo Sie die Kommandos eingeben. Mit dem Befehl „help" werden Ihnen alle Befehle angezeigt. Bitte Groß- und Kleinschreibung beachten.

Cheat	Wirkung
Player.setGold 0 #	Der aktive Spieler erhält # Einheiten Gold und Granaten
Player.setGold x #	Der Spieler X erhält # Einheiten Gold
Game.toggleDebugMode	Karte aufdecken und Details über Gegner anzeigen

CALL OF DUTY 2
Überleben leicht gemacht

Starten Sie das Spiel. Wechseln Sie in die Optionen, aktivieren Sie unter „System Spieloptionen" die Konsole. Mit der Zirkumflex-Taste öffnen Sie sie. Geben Sie „devmap" mit einem Namen aus der Liste dahinter ein, um eine Karte mit aktivierten Cheats zu beginnen. Erneute Eingabe der Cheats deaktiviert die Wirkung.

Cheat	Wirkung
developer 1	Ladebutton an
god	Unverwundbarkeit
give ammo	Munition und Granaten
ufo oder noclip	Flugmodus
notarget	Unsichtbar für Feinde
give weapons	kar98 und G43
give fraggrenade	Handgranaten
give all	Muniton, Waffen, Granaten
mapname	Derzeitiger Kartenname

Kartenliste	
88ridge	eldaba
beltot	hill400_assault
bergstein	hill400_defend
breakout	libya
cityhall	matmata
crossroads	moscow
decoytown	newvillers
decoytrenches	rhine
demolition	silotown
downtown_assault	tankhunt
downtown_sniper	toujane
duhoc	toujane_ride
duhoc_defend	trainyard
elalamein	

Sie möchten eine bestimmte Mission spielen? Wenn Sie den Cheatcode „seta" mit einer der folgenden Bezeichnungen dahinter eingeben, schalten Sie die entsprechende Mission frei:

Bezeichnung	Mission
mis_01 9	Der Krieg im Winter
mis_02 9	Die Schlacht um El Alamein
mis_03 9	Nicht einen Schritt zurück!
mis_04 9	Festung Stalingrad
mis_05 9	Die Panzergeschwader
mis_06 9	Das letzte Gefecht
mis_07 9	D-Day
mis_08 9	Die Schlacht um Caen
mis_09 9	Der Hügel
mis_10 9	Die Rheinüberquerung

X3: REUNION
Benutzen Sie eigene Scripts im Spiel

Wie schon im Vorgänger **X2: Die Bedrohung** können Sie sich den Pilotennamen „Thereshallbewings" geben. Dadurch aktivieren Sie den Script-Editor, den Sie wie gehabt in der Kommandokonsole aufrufen können. Erste Scripts finden Sie in diversen Foren zum X-Universum, allen voran auf der Webseite www.egosoft.de.

CIVILIZATION 4



ABENDFÜLLEND Sid Meiers neuester Streich ist ein wahrer Zeifresser. Unsere Gold-Cheats helfen Ihnen da weiter.

CALL OF DUTY 2



HART ZUR SACHE Im Lauf einer Mission gehen Ihnen schnell mal die Lebenspunkte aus. Nicht, wenn Sie unsere Cheats benutzen.



NAHKAMPF Im Kampf Mann gegen Mann ziehen Sie den Säbel – und oft den Kürzeren.

LUFTIKUS Auf einigen Karten gehen Sie mit einem Heißluftballon in die Luft und fliegen in die gegnerische Basis.

VOLLES ROHR Kanoniere schützen Sie am besten stets mit Nahkämpfern.

KNOCHENMANN Den hohen Detailgrad der Spielermodelle können Sie nur im Nahkampf bewundern oder im eigenen Team.

Mod des Monats

Battlefield Pirates

Endlich ist die finale Version von Battlefield Pirates da: Lassen Sie die Panzer stehen und liefern Sie sich Mehrspielerschlachten mit Ballon und Muskete!

Battlefield 1942 legte den Grundstein für ein völlig neues Mannschaftsgefühl. Weltweit zeigten sich die Spieler von den taktischen Möglichkeiten in der Gruppe begeistert, denn nur geschicktes Vorgehen garantierte Erfolg auf den künstlichen militärischen Schlachtfeldern. Was aber, wenn Sie sich an Panzern und Flugzeugen satt gespielt haben, trotzdem aber nicht auf den Veteranen der Mehrspieler-Shooter verzichten möchten?

Zu Wasser, Land und Luft

Dann installieren Sie die Total Conversion **Battlefield Pirates** für **Battlefield 1942** und übertragen dieses einzigartige Spielgefühl in die Karibik des 16. Jahrhunderts! Als Pirat schieben Sie sich nun die Klappe vor das Auge und altertümliche Artilleriegeschütze durch die Gegend. Dort finden Sie nicht nur Mauern, Bäume und Seen, sondern auch große Kastelle, in denen Sie sich prima austoben können. Sogar Luftabwehrgeschütze dürfen Sie in **BF Pirates** bedienen. Auf einigen Karten steigen Sie nämlich in Heißluftballons ein und schweben ins feindliche Hauptquartier. Sofern Ihre Gegner Sie nicht vom Himmel holen. In den Luftgefährten verteidigen Sie sich mit Pistolen und Gewehren oder werfen explosive Rumfässer ab. Angreifen, verteidigen, die Flagge des Gegners stibitzen und dabei schön auf die Wiedereinstiegs-Tickets achten. Dieses schon aus dem Hauptspiel bekannte Gameplay bestimmt auch im Mod das Geschehen. Für die Scharmützel in den zwei Spielmodi Capture the Booty und Eroberung wählen Sie eine von fünf detailliert dargestellten Charakterklassen.

Ausgeklügelte Klassen

Der Huntsman wirft nicht mit Geld, sondern mit Wurfmessern um sich, ballert aus einer dicken Muskete und macht mit seinem Fernrohr auch weit entfernte gegnerische Verstecke aus. Als Kanonier schleppen Sie ein schweres mobiles Artilleriegeschütz mit sich herum und schießen mit einer extravaganten mehrläufigen Pistole. Der Raider benutzt eine alte Pistole, eine Art Scharfschützengewehr, und trägt eine bombige Überraschung im Rucksack. Beschädigte Boote und Geschütze repariert der Zimmermann, der aber auch an strategischen Stellen Pulverfässer in die Luft jagen kann. Der Betrunkene hingegen setzt Gegner außer Gefecht, indem er ihnen einen Pott voll Rum ins Gesicht schlägt. Nass geht es aber auch ohne alkoholisierte Team-Kollegen zu, denn als echter Pirat fahren Sie natürlich auch zur See. Dort bedienen Sie an Bord der großen Schiffe die Kanonen und bestaunen die Physik-Engine, die für Rückstoß bei den Feuerrohren sorgt. Die Boote driften dann auseinander und verkeilen sich nicht. **BF Pirates** ist eine absolut gelungene Modifikation, die allerdings erst in einer Gruppe von etwa zehn Spielern richtig Spaß macht. Mit weniger Spielern können Sie die taktischen Möglichkeiten nicht vollständig ausnutzen. (mb)

Runterladen lohnt!

Neben den genannten Erweiterungen empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:

- **Half-Life 2:** Combine Destiny: **9323**
- **UT 2004:** Path of Vengeance: **9285**
- **Vampire Bloodlines:** Community Patch: **9334**
- **Homeworld 2:** Star Wars: Warlords: **8012**

Spieletuning

Prince of Persia: The Two Thrones

Abgesehen von der neuen KI und den verbesserten Animationen ist beim dritten Auftritt des Prinzen technisch alles beim Alten geblieben.

TUNING-TIPPS

Um Prince of Persia: The Two Thrones in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte
- ☐ Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/Radeon 9200 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Unter „Filter" die Option „Trilinear" anwählen
- ☐ Die „Spezial-Effekte" auf die niedrigste Stufe stellen
- ☐ Bei „Schatten-Effekte" den Wert „Mittel" einstellen
- ☐ Den Nebel ausschalten

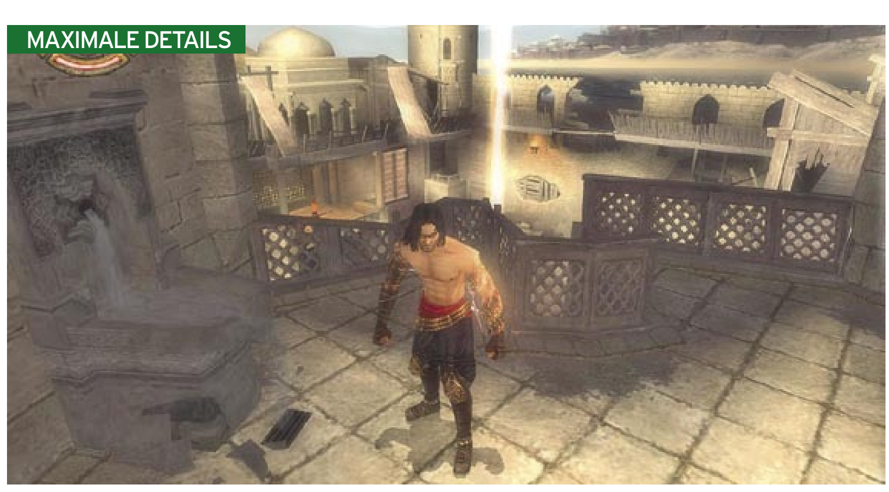
Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT/Geforce 6600 sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Unter „Spezial-Effekte" „Mittel" einstellen
- ☐ Die „Schatten-Effekte" auf „Mittel" reduzieren
- ☐ Bei „Anti-Aliasing" den Wert „Keins" wählen
- ☐ Die Wassereffekte aktivieren
- ☐ Den Nebel einschalten

Mit 3.000 MHz, 1 GByte Speicher und Radeon X800 Pro/Geforce 6800 GT sollten Sie:

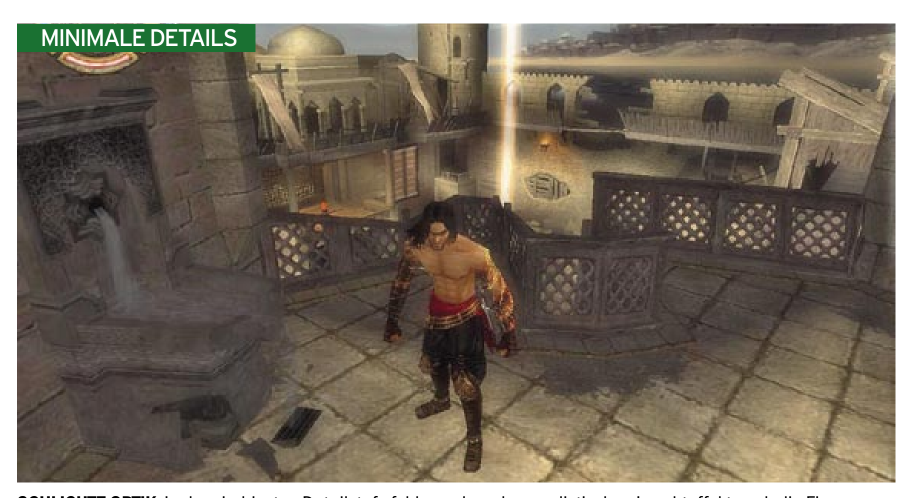
- ☐ Eine Auflösung von 1.280x960 auswählen
- ☐ Alle anderen Optionen auf den jeweiligen Höchstwert setzen oder einschalten
- ☐ Unter „Anti-Aliasing" den Wert „4x" einstellen

MAXIMALE DETAILS



STRAHLEND Spezialeffekte in der höchsten Qualitätsstufe spendieren der Spielwelt eine realistische Beleuchtung. Der Protagonist wirft seine Schatten, die Metallteile an seinem Körper reflektieren das Sonnenlicht.

MINIMALE DETAILS



SCHLICHTE OPTIK In der niedrigsten Detailstufe fehlen neben dem realistischen Leuchteffekt auch die Figurenschatten und die Lichtreflexionen. Die Wasserdarstellung ist schlicht und auf Nebel verzichten Sie auch.

Das erweiterte Grafikmenü von PoP: The Two Thrones

1 **Auflösung:** Wer mit leistungsschwachen Grafikkarten wie Geforce 6200/Radeon 9200 spielt, verringert die Auflöung auf 800x600. Ab Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT erhöhen Sie diese auf 1.280x960.

2 **Filter:** Die Einstellung „Bilinear" oder „Keine" ist auch für Spieler mit langsamen 3D-Beschleunigern nicht empfehlenswert, da die miese Optik in keiner Relation zum Leistungsgewinn steht.

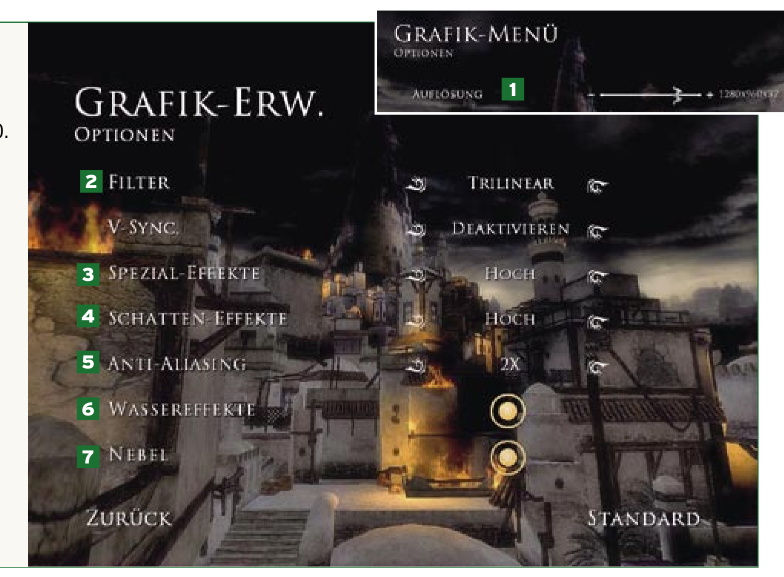
3 **Spezial-Effekte:** Für den Vollbildleuchteffekt oder die Lichtreflexionen sind erst Radeon 9800 XT oder Geforce 6600 GT ausreichend leistungsstark. Beim Spielbetrieb mit Geforce 6200/Radeon 9200 verzichten Sie auf diese Effekte.

4 **Schatten-Effekte:** Für die Schatten in einer hohen Qualitätsstufe benötigen Sie Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT oder höher.

5 **Anti-Aliasing:** Bereits mit einer Mittelklassekarte wie einer Geforce 6600 GT können Sie sich eine zweifache Kantenglättung gönnen.

6 **Wassereffekte:** Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 1,5 GHz, raten wir Ihnen, diese Option auszuschalten.

7 **Nebel:** Da Ihre CPU ebenfalls die Nebeleffekte berechnet, sollten Sie diese erst ab 1,5 GHz oder höher aktivieren.



Silent Storm

Voll zur Sache geht's im Taktikknüller Silent Storm (Vollversion auf Heft-DVD und -CD). Ohne die richtigen Taktiken sind Sie aufgeschmissen. Unser Tipps-Paket mit Karten und detaillierten Screenshots liefert Ihnen das Knowhow, um auch die schwierigsten Missionen zu meistern.

Sichtfeld verbessern

Nervt Sie die popelige Zoom- und Kippfunktion der Kamera? Kein Problem, mit nur wenigen Handgriffen bekommen Sie den totalen Durchblick. Öffnen Sie im Spielverzeichnis den Ordner „cfg" und bearbeiten Sie mit einem beliebigen Texteditor die Datei autoexec.cfg. Dort stehen unter anderem die Zeilen:
mission_camera_limits 35 10 65 -1.35 -0.75
mission_camera_softlimits 35 18 50 -1.4 -0.7
Die erste Zahl steht für das Sichtfeld (Gradangabe), der zweite Wert für das maximale Heran-, der dritte Wert fürs höchstmögliche Herauszoomen (maximal 100). Der vierte Wert bestimmt die maximale und der letzte die minimale Neigung. Das lästige „Springen" der Kamera verhindern Sie, indem Sie die Werte der beiden genannten Zeilen angleichen. Für die Tipps haben wir zum Beispiel folgende Einstellungen gewählt:
mission_camera_limits 35 5 100 -5.00 -0.00
mission_camera_softlimits 35 5 100 -5.00 -0.00

Charakterwahl

Wie packe ich es an?

Gleich zu Beginn kann man ins Fettnäpfchen treten, wenn man sich bei der Charakterwahl vertut. Suchen Sie sich einen guten Kämpfer aus. Bereits in den ersten Minuten auf dem Schlachtfeld wird klar, dass es vorteilhaft ist, den Gegner schon aus größerer Distanz zu beharken. Am besten ist dafür der Scharfschütze geeignet. Wenn Ihnen die vorgegebenen Figuren nicht passen, basteln Sie sich einen „handgeklickten" Schützen. Verzichten Sie ruhig auf Stärke (der Wert 3 genügt), Geschicklichkeit setzen Sie aber auf den Wert 10 und Intelligenz auf 7.

Die optimale Gruppe

Nach der ersten Einführungsmission kann der Spieler auf weiteres Personal zugreifen. Nutzen Sie das aus und heuern Sie fünf Mitstreiter an. Je ein Sanitäter und Ingenieur reichen völlig, bei der restlichen Besetzung entscheidet die Spielweise über die Auswahl. Wer viel schleichen und im Verborgenen arbeiten möchte, nimmt wenigstens einen Scout mit. Falls es richtig krachen soll, gehören Grenadiere und Soldaten ins Team. Taktisch versierte Spieler basteln sich eine gut gemischte Truppe. Achten Sie bei der Teamwahl darauf, Charaktere mit einer möglichst hohen Aktionspunktzahl zu rekrutieren. Dafür kann man Abstriche bei den Vitalitätspunkten in Kauf nehmen. Denn bei **Silent Storm** gilt: Je mehr Sie pro Runde anstellen können, desto besser. Immer noch unsicher? Dann versuchen Sie Ihr Glück mit unserer Redaktionstruppe: Zusätzlich zum oben erwähnten Scharfschützen rekrutieren Sie Toki (Scout), Kenko (Ingenieur), Eagle (Scharfschütze), Gari (Sanitäter) und Reggie (Grenadier).

Lernfähige Truppe

Anfangs treffen Ihre Recken gerade mal ein Scheunentor. Daher gilt: Trainieren Sie, was das Zeug hält.
Auch wenn es Sie viel, viel Zeit kostet, spielen Sie immer wieder die Zufallsbegegnungen auf den regionalen Karten. Die Einsatztruppe lernt bei jedem Einsatz und ist somit für die Hauptmissionen besser gerüstet. Damit wären wir bei den Fertigkeiten. Eins gleich vorweg: Alle Fertigkeiten zu lernen fällt flach, Spezialisierung ist angesagt. Statt Allround-Talente zu trainieren, ist es viel sinnvoller, sich für eine oder zwei Zielfertigkeiten zu entscheiden und diese konsequent zu verfolgen. Wer viel Zeit in **Silent Storm** investiert, trainiert nach und nach die zur Verfügung stehenden Figuren der einzelnen Klassen zu unterschiedlichen Experten.

Festen Spielstand in der Basis anlegen

Schnellspeichern ist schön und gut, allerdings kann man das auch im falschen Moment tun. Viel wichtiger ist es, vor dem Missionsstart einen festen Spielstand in der Basis anzulegen. Wenn Sie im Verlauf der Mission merken, dass einfach nichts klappt, weil kein Scharfschütze im Team ist oder der Raketenwerferexperte fehlt – kein Thema: Laden Sie den Basis-Spielstand und stellen Sie die Truppe für die Mission angepasst zusammen. Im Gefecht selbst ist es ratsam, vor bestimmten Aktionen abzuspeichern, da selbst bei hoher Trefferchance das Ergebnis variieren kann. Beispiel: Der Grenadier Reggie schmeißt eine Granate mit einer Chance von 80 Prozent und trifft … mal wieder nur die eigene Truppe. Neu laden und siehe da: Reggie hat es kapiert und trifft voll ins Schwarze.

Die goldene Regel

Missionsbeginn, erster Gegner, anvisieren – Magazin leer. Kennen Sie das? Unbedingt diese Regel merken: In der Basis wird aus- und aufgerüstet und jede Waffe geladen, BEVOR es losgeht. Außerdem nicht vergessen: Der Besuch im Lazarett kuriert den kompletten Trupp vollständig.

Pistoleros & Carabinieri

Waffenkunde

Angesichts des riesigen Waffenangebots kommt man leicht ins Schwitzen. Das Arsenal der Gegner ist oft effektiver, also auf dem Schlachtfeld erst mal alles sammeln, was die Antagonisten so „fallen lassen". Zu Hause in der Basis studieren Sie dann in Ruhe in der Waffenkammer, was denn so vorhanden ist. Die Reichweite der Wummen ist nicht das Entscheidende. Viel wichtiger ist der Schaden und vor allem, wie viele Aktionspunkte für den Einsatz nötig sind. Übrigens erweitert sich das Waffenarsenal in der Basis nach fast jeder Hauptmission, ein regelmäßiger Besuch im heimatlichen Bunker ist daher Pflicht. Beschränken Sie sich auf zwei Waffenklassen pro Figur. Zu einer Waffe mit großer Reichweite (Karabiner, Scharfschützengewehr) packen Sie eine taugliche Maschinenpistole oder einen Revolver, um sowohl für den Nah- als auch den Fernkampf gerüstet zu sein. Spezialisten wie Granaten- oder Schwere-Waffen-Experten statten Sie entsprechend aus. Wenn Sie lieber schleichen, versorgen Sie sich mit Messern und schallgedämpften Waffen. Ein guter Scout erledigt damit Gegner mühelos.

Punktekonto

Das richtige Management der jeweiligen Aktionspunkte (AP) pro Zug ist spielentscheidend. Was auch immer Ihr Plan ist, wenigstens eine der Figuren sollte stets genügend APs übrig haben, um im Fall eines eigenen Bonuszuges (Interrupt) eine effektive Aktion starten zu können (Granatenwurf, Feuerstoß oder gezielter Schuss). Hohe Chancen auf einen Bonuszug gibt es, wenn Ihre Figur hinter einer Ecke lauert und in der gegnerischen Runde ein Feind in Sicht kommt. Bewegen Sie die Figuren immer nur so weit, dass sie wenigstens noch knien oder besser noch liegen können, um mehr Deckung zu haben. Übrigens verbraucht die Bewegung „Rennen" die wenigsten APs, allerdings verursacht die entsprechende Figur dann mehr Lärm.

Wann beginnt die Runde?

Solange die Truppe in Echtzeit unterwegs ist, lassen Sie sie im Verstecken-Modus durch die Gegend scharwenzeln – am besten geduckt. Teilen Sie die Gruppe in Zweierteams und finden Sie zunächst heraus, wo sich die Gegner aufhalten. Solange Ihre Leute unentdeckt bleiben, ist alles in Butter. Rücken die Gegner nahe an Ihre Figuren heran, aktivieren Sie manuell den Rundenmodus. So behalten Sie meistens die Initiative.

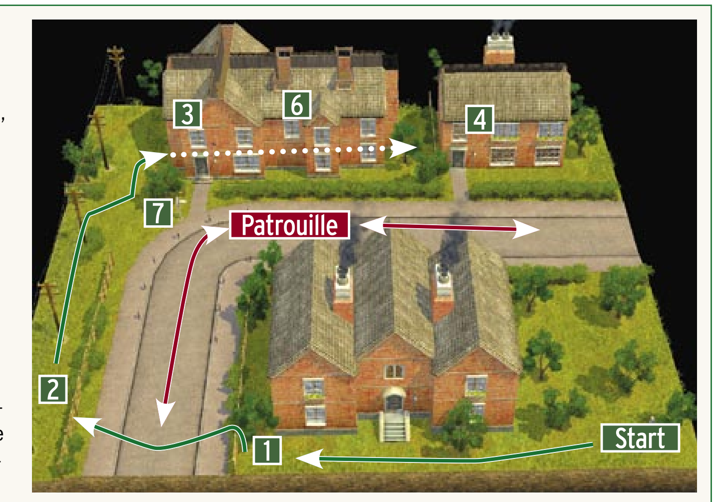
Keine Komplettlösung?

Eine typische Lösung gibt es nicht, da der Kampagnenverlauf jedes Mal anders ist und die Szenarien zufällig ausgewählt werden. In unseren beschriebenen Missionen erfahren Sie jedoch alle wichtigen Taktiken, mit denen sich das Spiel erfolgreich beenden lässt. Stellen Sie sich trotzdem darauf ein, viele, viele Anläufe für eine Mission zu benötigen. Warum? Die gegnerische KI ist oft richtig unfair, gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden. Ihre eigene Truppe ist nicht immer gut, wohl aber die feindlichen Soldaten. Halten Sie sich darum um so mehr an unsere taktischen Anweisungen. (sw)

S

Büro des britischen Kommandanten

1. Die Gruppe pirscht im Verstecken-Modus erfolgreich in Richtung Zaun. Sobald sich die Patrouille verzogen hat, klettern Sie über die Bretterwände zur anderen Seite.
2. Im Schutz der Hecke und des Zauns warten wir in aller Ruhe die Patrouille ab, um sie unter Feuer zu nehmen.
3. Geduckt schleicht die Gruppe weiter und steigt durch ein Fenster ins Gebäude. Durch das Erdgeschoss geht es rüber zum Nachbarhaus.
4. Im oberen Stockwerk befindet sich die erste Zielperson mit den Geheimdokumenten.
5. Gewöhnen Sie es sich an, alle Gebäude nach Dokumenten und Truhen zu durchsuchen.
6. Zum Schluss holen Sie sich den Offizier und dessen Dokumente aus dem oberen Büro. Achtung: Lassen Sie einen Kameraden mit hohem Spot-Wert in Richtung Zimmer blicken, damit Sie die Initiative erhalten!
7. Die Flucht mit dem Offizier auf dem Buckel gerät wegen plötzlich auftauchender Gegner zur kniffligen Aufgabe. Kluge Strategen bauen vor und postieren alle verfügbaren Leute an der Gebäudeecke, mit Blick zur Straße. Während der Offizier nur langsam von einem Soldaten herausgetragen werden kann, halten die übrigen Teammitglieder die Gegner auf Abstand. Zum Schluss sammelt sich die gesamte Gruppe am nahe gelegenen Kartenrand, um die Szene zu verlassen.



LAGEPLAN Die meisten Missionen erfordern einen klug ausgearbeiteten Schlachtplan, um gegen die fiese, teilweise unfaire KI bestehen zu können.



VERSTECKT Nutzen Sie Zäune und Büsche als Deckung.



SCHNELLSCHUSS Erledigen Sie rasch den Offizier, bevor die Wachen erscheinen.



AUSGESTIEGEN Verlassen Sie mit der Zielperson das Gebäude.

Kleine englische Stadt

1. Gleich am Start tauchen gegnerische Truppen auf – Sie haben keine Chance, erst die Karte zu erkunden. Also sofort mit allen Männern runter und den Soldaten eine volle Breitseite verpassen.
2. Die Ruhe täuscht! Nachdem Sie Kontakt mit der Zielperson haben, mutieren die zuvor neutralen Alliierten zu gegnerischen Agenten. Stellen Sie sich am besten auf einen Häuserkampf ein. Postieren Sie sich an Fenstern und vor allem im Treppenhaus. Wer dort reinklettert, bekommt eine saftige Begrüßung vor den Latz geknallt.
3. Platzieren Sie den Grenadier an einen Sonnenplatz am Fenster. So kann er anrückende Gegner hervorragend mit seinen Wurfgeschossen eindecken.
4. In den höheren Schwierigkeitsgraden rücken die Gegner nicht einfach dumpf alle nacheinander an, sondern verschanzen sich auch. Nutzen Sie die Spielphysik, wo es geht. Wenn Sie beispielsweise einen Antagonisten durch ein Fenster auf der anderen Gebäudeseite erblicken, feuern Sie durch das Zimmer durch.
5. Schaffen es die Gegner bis ins Gebäudeinnere, werden die Karabiner eingepackt und die Maschinenpistolen knattern los. Lange Salven auf kurze Distanz lassen jeden Gegner schnell zu Boden gehen. Übrigens: Granaten schlagen Löcher ins Treppenhaus, das kann zu Sackgassen führen.



HINTERHALT Nachdem Sie ins Zielgebäude eingedrungen sind, tauchen aus verschiedenen Himmelsrichtungen weitere Gegner auf, um das Haus zu stürmen.



FEUERGEFECHT Aus der Hocke heraus treffen unsere Helden (1) zielsicher die feindlichen Soldaten (2).



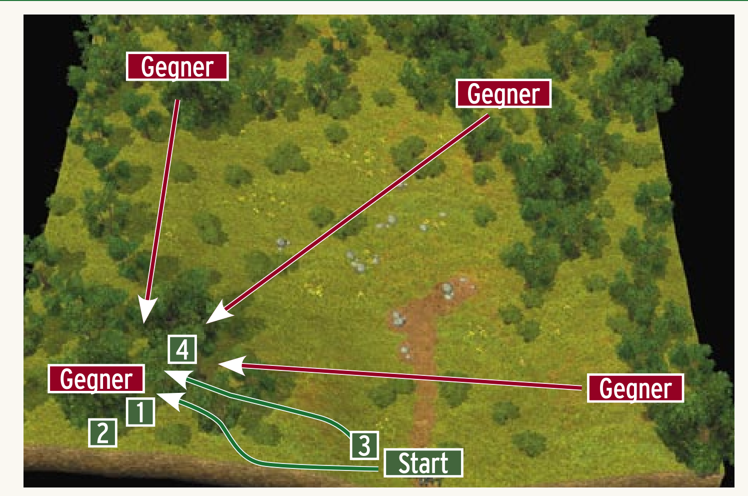
ABWARTEN Da der Verstecken-Modus aktiviert ist, bekommt unser Held (1) einen Bonus-Zug.



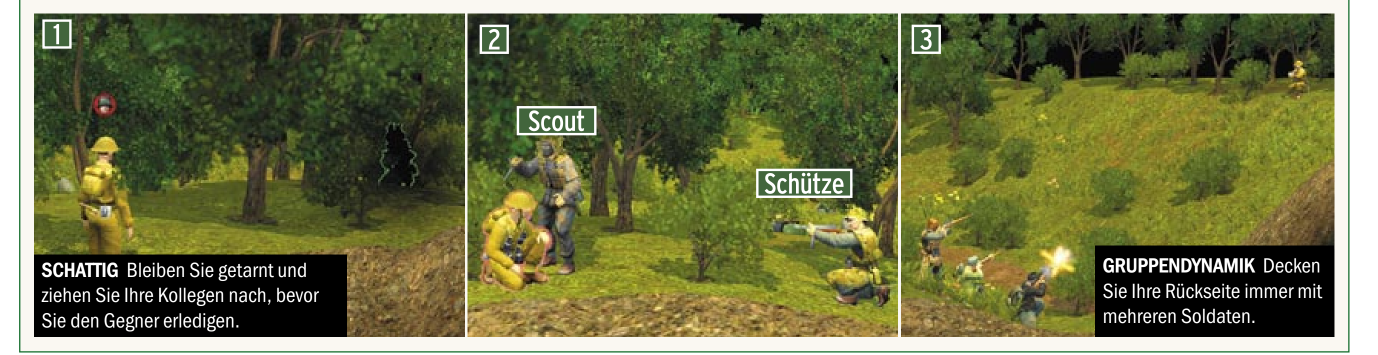
FENSTERLN Behalten Sie offene Bereiche immer gut im Blick und fangen Sie dort die Gegner ab.

Ort der Dokumentenübergabe

1. Da fühlt man sich doch gleich eingekesselt! Gottlob bleiben die Gegner zunächst still am Platz. Das schafft Zeit, um mit dem getarnten Scout einen taktisch günstigen Punkt zu suchen. Wenn Sie die Feinde entdeckt haben, lassen Sie einen Teil des Teams zum Scout nachrücken.
2. Dank der Fähigkeit „Verstecken“ erreicht der Scout unbemerkt sein Opfer. Die Messer sind im Nahkampf durchaus effektiv, vor allem, wenn Sie im Spielverlauf die entsprechenden Fertigkeiten verbessern. Zur Sicherheit postiert sich dennoch ein Schütze in der Nähe, um gegebenenfalls eingreifen zu können.
3. Rechnen Sie immer mit Gegnern, die Ihnen in den Rücken fallen wollen. Sobald es zum Kampf kommt, wirkt das wie ein Signal für die übrigen Feinde auf der Einsatzkarte. Ein Teil der Truppe übernimmt also die wichtige Rückendeckung. Setzen Sie vor allem auf die Waffen mit großer Reichweite, etwa Karabiner oder Scharfschützengewehre. Wenn Ihnen die Gegner zu sehr auf den Pelz rücken, ziehen Sie sich in eine bessere Deckung zurück.
4. Auf der gezeigten Karte ist das Waldstück unten links die beste Position, um sich zurückzuziehen. Verteilen Sie dort Ihre Recken und lassen Sie die feindlichen Alliierten auf sich zumarschieren. Empfangen Sie den Gegner mit Granaten und Maschinengewehrsalven.



ALARMIERT Sobald an einer Stelle ein Gefecht losbricht, stürmen die übrigen Gegner, die auf der Karte verteil sind, auf Ihre Position ein. Verteidigen Sie sich!

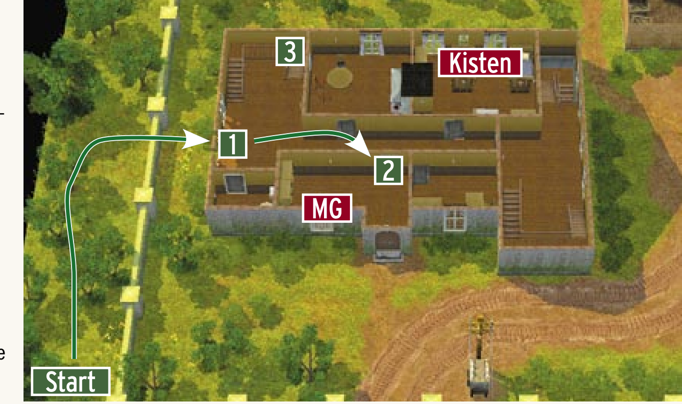


SCHATTIG Bleiben Sie getarnt und ziehen Sie Ihre Kollegen nach, bevor Sie den Gegner erledigen.

GRUPPENDYNAMIK Decken Sie Ihre Rückseite immer mit mehreren Soldaten.

Britisches Labor

1. Gegnerische Basen durch den Vordereingang zu stürmen, kommt fast immer einem Selbstmord gleich. Der clevere Taktiker sucht sich lieber eine geschützte Stelle wie diese zerstörte Hauswand. Dort kraxelt die Mannschaft ins Zielgebiet. Der enge Flur und das Treppenhaus eignen sich hervorragend, um sämtliche Gegner aus dem Weg zu räumen, die sich dort blicken lassen. Ein ideales Einsatzgebiet für MPs und Granaten.
2. Ist die Gruppe drin, gilt es, ungebetene Gäste fernzuhalten. Taktisch günstige Positionen wie Türeingänge und Fenster besetzen Sie mit Ihren Schützen. In der Eingangshalle ist auch ein MG.
3. Nicht alle Gegner lassen sich ins Erdgeschoss locken. Es gibt aber zwei Treppenhäuser, so dass Sie die Gegner oben leicht in die Zange nehmen können. Alternativ bauen Sie sich an einer Ecke auf und setzen Charaktere mit hohem Spot-Wert ein, um die Initiative zu behalten.
4. In Szenarien wie diesem bekommt der Gegner kurz nach dem Start jede Menge Verstärkung. Wer sich dabei auf einen Kampf im Freien einlässt, gerät schnell ins Hintertreffen. In unserem Fall wurden alle anwesenden Feindtruppen vom Hauptgebäude aus bekämpft. Wenn es gut läuft, erledigen Sie mithilfe des montierten MGs zahlreiche Angreifer, bevor diese überhaupt das Gebäude erreichen.



HINTERTÜRCHEN Ihre Gruppe sollte behutsam über die westliche Mauer klettern und sich durch eine zerstörte Gebäudefront ins Innere des Labors vorkämpfen.



REINHÜPFEN An dieser Stelle kann Ihr Team unbemerkt ins feindliche Gebäude eindringen.

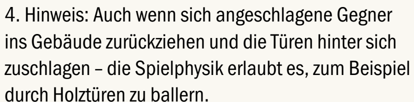
KEIN EINLASS Bleiben Sie hinter der Tür und warten Sie, bis die Gegner ins Schussfeld treten.

ANGEECKT Dank der vielen Unterbrechungszüge für unser Team ist der Sieg sicher.

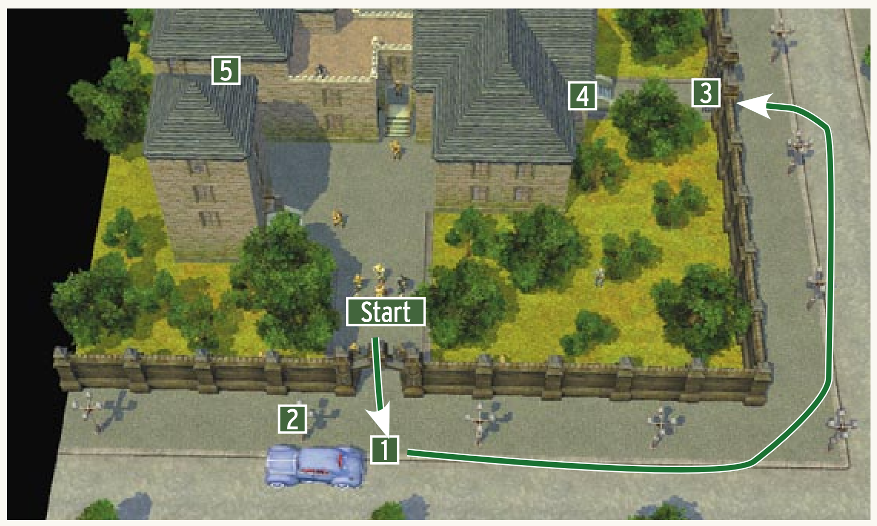
S

Deutscher Herrensitz

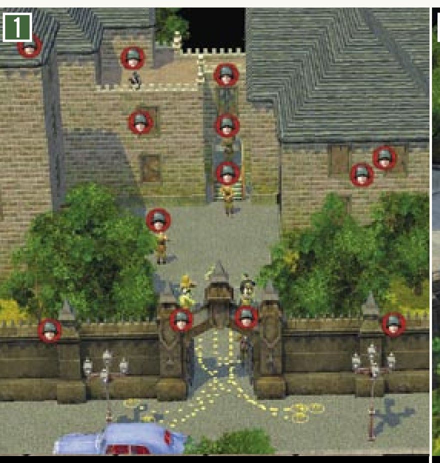
1. Im Laufe des Spiels sind die Szenarien mit einer riesigen Menge an Gegnern bestückt. In diesem Fall steht die Gruppe vom Start weg völlig eingekesselt da. Völlig? Nicht ganz, das einzige Schlupfloch ist das offene Tor. Statt sich auf dem Hof blutige Nasen und weit Schlimmeres zu holen, ziehen Sie in der ersten Runde die gesamte Truppe aus der Schusslinie.
2. Der Grenadier der Gruppe bezieht an der Mauer Stellung, während seine Kollegen die Straße entlangflitzen, um das zweite Tor zu erreichen. Warten Sie, bis sich die Verfolger dem ersten Tor nähern. Zeit, ein paar explosive Liebesgrüße über die Mauer zu werfen! Wenn Sie Granaten mit großem Wirkungsradius einsetzen, legen Sie die Gegner im Handumdrehen flach. Wenn die Zeit es zulässt, gibt es noch einen hinterhältigen Trick: Schließen Sie das Gittertor und verminen Sie es mit Granaten oder Sprengsätzen. Wer nun seine Nase aus dem Tor streckt, erlebt eine bitterböse Überraschung.
3. Am zweiten Schlosstor kommt es zum großen Gemetzel. Links und rechts davon postieren sich die Schützen. Falls die Gegner nicht von allein rauskommen wollen, zeigen Sie sich kurz mit einem Charakter und ziehen sich sofort wieder zurück. Wenn alles klappt, rollt Ihnen fast die gesamte Schlosskompanie entgegen. Die Schützen am Tor brauchen nur abwarten, es gibt in aller Regel einen Interrupt zu Ihren Gunsten, sobald ein feindlicher Soldat in Ihre Sichtlinie gerät. Diese Taktik funktioniert fast immer.



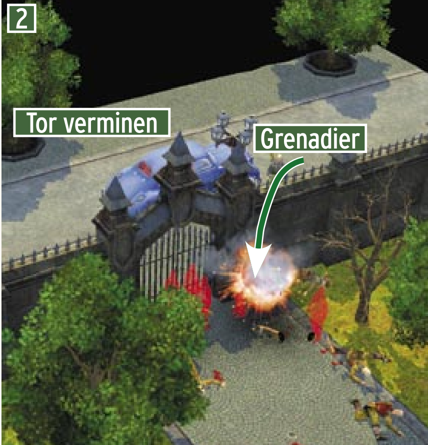
4. Hinweis: Auch wenn sich angeschlagene Gegner ins Gebäude zurückziehen und die Türen hinter sich zuschlagen – die Spielphysik erlaubt es, zum Beispiel durch Holztüren zu ballern.
5. Wenn Ihre Einsatzgruppe im Gebäude ist, setzen die übrigen Soldaten alles daran, die Gefangennahme des Offiziers im ersten Stock zu verhindern. Vorsicht, wenn Sie an Fenstern vorbeigehen! Falls Ihre Leute dabei entdeckt werden, gibt es meistens Interrupt-Züge für die Gegner. Glauben Sie uns, die Jungs in diesem Szenario schießen richtig gut und benutzen obendrein Waffen schweren Kalibers. Vergessen Sie zudem nicht die Rückendeckung. Mindestens zwei Leute müssen die Treppenhäuser im Auge behalten.

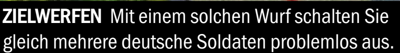


HERRSCHAFTLICH Die Mission im deutschen Herrensitz artet manchmal zur Geduldsprobe aus, da die gegnerischen Züge aufgrund der Vielzahl feindlicher Soldaten einfach nicht enden wollen.



LOS GEHT'S Postieren Sie Ihr Team am besten links und rechts vor dem Tor, so hat es die beste Deckung.





ZIELWERFEN Mit einem solchen Wurf schalten Sie gleich mehrere deutsche Soldaten problemlos aus.



ANGEHÄUFT Die KI reagiert manchmal recht dumm, so dass Sie leichtes Spiel haben.



DURCHSCHLAGEND Mit Schusswaffen lässt sich auch galant ein Gegner hinter einer Tür besiegen.



RAMBAZAMBA Lassen Sie die Gegner die Treppe hochkommen und schlagen Sie dann los.



VORBILDLICH Postieren Sie Ihre Recken möglichst geschickt, um Unterbrechungszüge zu erhalten.



ABGEWEHRT Hinter Gebäudefenstern (1) können Sie perfekte Hinterhalte einfädeln.



ÜBERRASCHUNG Bleiben Sie an Ecken stehen und lassen Sie die gegnerischen Figuren auflaufen.

Need for Speed Most Wanted

Das grandiose Rennspiel von Electronic Arts sorgt für mächtig Wirbel. Damit Sie auf den Straßen von Rockport richtig glänzen, haben wir unsere 50 besten Tipps für Sie zusammengestellt.

Tipp 1

EXTRAPORTION: Mit einem kleinen Patch verwandeln Sie die Originalversion in die Black-Edition. Den Download finden Sie im Netz auf diversen Fanseiten. Da es kein offizieller Patch ist, übernimmt EA natürlich keinerlei Verantwortung für Inhalt und Funktionalität. Die Black-Edition enthält zehn zusätzliche Wagen, etliche Boni und einen weiteren Rundkurs.

Tipp 2

NEHMEN SIE ES LEICHT: Wer seine Karriere auf die nicht ganz faire Art beschleunigen will, benutzt die Cheats. Die Codes einfach im Start-Bildschirm eingeben:
givemethegto – schaltet Pontiac GTO frei.
castrol – schaltet Ford Castrol Syntec GT frei.
iammostwanted – schaltet alle Wagen frei.
burgerking – Burger-King-Herausforderung.

Tipp 3

VOGELFREI: Benutzen Sie den Freie-Fahrt-Modus nur, um zu den Läden zu kommen. Die Rennen wählen Sie besser über das Blacklist-Menü aus. Die Gefahr, bei der Anreise zu den Wettkämpfen von der Polizei entdeckt zu werden, ist einfach zu groß.

Tipp 4

GLÜCKSSPIEL: Die wertvollsten Boni finden Sie unter den ersten drei Markern. Hier gibt es nämlich die Fahrzeugbriefe der besiegten Gegner und damit ihr Auto zu gewinnen. Da Sie zwei Versuche haben, heimsen Sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 66 Prozent den gegnerischen Wagen ein. Da diese Boliden schon voll ausgerüstet sind, sparen Sie sich die Kosten für Tuning-Teile und die zumeist aufwändigen optischen Verzierungen.

Tipp 5

EINZIGARTIG: Wenn Sie ein Bonus-Tuning-Teil gewonnen haben, wird dieses nicht automatisch eingebaut. Hierzu begeben Sie sich zu einem Tuningshop und suchen das Hinterzimmer auf. Die Montage kostet allerdings nichts.

Tipp 6

DER EINSTIEG: Zu Beginn haben Sie ein Budget von 30.000 Dollar. Am besten investieren Sie die Knete in den Fiat Punto. In Sachen Steuerung und Anzug ist der kleine Flitzer nämlich ein echtes Talent.

Tipp 7

DIE WAHL: Von den Blacklist-Herausforderungen brauchen Sie nur eine vorgegebene Anzahl zu erfüllen, um zum Duell zugelassen zu werden. Suchen Sie sich deshalb die Wettkämpfe heraus, die Ihnen am besten liegen. So kommen Sie in der Karriere am schnellsten voran.

Tipp 8

PINK-SLIP: Wenn Sie sich stets an die ersten drei Bonusmarker halten, füllen Sie mit den Wagen der besiegten Duellanten Ihre Garage auf. Kaufen Sie keine weiteren Autos. Stecken Sie Ihr Geld stattdessen lieber in die PS-Monster der ehemaligen Widersacher. Dann haben Sie bald einen gewaltigen, hochgetunten Fuhrpark.

Tipp 9

AUDI TT: Wenn Sie zwei Burschen aus der Blacklist gestrichen haben, aber keinen der besiegten Wagen unter den Bonusmarkern finden konnten, kaufen Sie sich den Audi TT 3.2 quattro. Mit diesem Gefährt halten Sie die Konkurrenz bis zum siebten Platz der Blacklist locker in Schach. Das rundum gute Auto kostet schlappe 35.000 Dollar

Tipp 10

MONTAGE: Wenn Sie ein neues Tuning-Teil freigespielt haben, ist das mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet. Um konkurrenzfähig zu bleiben, bauen Sie das gute Stück sofort ein. Wenn das Geld nicht ausreicht, absolvieren Sie die noch ausstehenden Herausforderungen.

Tipp 11

KAUTION: Selbst ein **Need for Speed**-Profi kommt nicht drumherum – das eine oder andere Mal schnappt die Polizei zu. Sparen Sie sich Ihre „Freikarten“ möglichst lange auf und zahlen Sie die Strafe lieber in bar. Hierzu halten Sie sich stets um die 10.000 Dollar in der Hinterhand; der Betrag sollte auf jeden Fall ausreichen. Nach besonders langen und spektakulären Verfolgungsjagden kommt es vor, dass die Kaution wesentlich höher ausfällt. Dann benutzen Sie die „Freikarten“. Hinweis: Die hilfreichen Dinger finden Sie ebenfalls unter den ersten drei Bonusmarkern.

Tipp 12

HEAT-LEVEL: Diese Anzeige gibt an, mit welcher Intensität die Polizei Sie sucht. Ab Stufe drei sind die Ordnungshüter richtig unangenehm, errichten Straßensperren und setzten den Polizeihelikopter ein. Die Anzeige sinkt, wenn Sie ein anderes, unverdächtiges Fahrzeug verwenden oder Ihr aktuelles Gerät so verändern, dass es die Polizei nicht mehr erkennt. Aus diesem Grund sollten Sie stets mehrere Boliden in petto haben. Dann kann Ihnen so gut wie nichts passieren.

Tipp 13

TUNING: Hier gibt es sieben Kategorien. Für jede gibt es vier Ausbaustufen: Race, Pro, Super-Pro und Ultimate. Die Kategori-

N



ZUSATZGELD Um die Kopfgeld-Anzeige ordentlich in die Höhe zu treiben, eignet sich der Freie-Fahrt-Modus am besten.



AUF WIEDERSEHEN Wenn die Polizei den Anschluss verloren hat, verstecken Sie sich auf entlegenen Hinterhöfen, Waldwegen oder in Fabrikanlagen.

en wirken sich so folgt aus:
Motor & Nitro: Geschwindigkeit
Getriebe & Turbo: Beschleunigung
Aufhängung, Reifen, Bremsen: Handling

Tipp 14
DER LOOK: Der ganze optische Schnickschnack sieht zwar klasse aus, wirkt sich aber nicht auf die Fahreigenschaften aus. Wer seinen Wagen verschönern will, wartet ab, bis das Heat-Level die Stufe drei erreicht. Jetzt haben Sie von den Ausgaben wenigstens den Nutzen, dass die Polizei Ihr Auto nicht mehr wiedererkennt.

Tipp 15
PRÄMIEN: Für jeden Fahrer, den Sie aus der Blacklist streichen, schalten Sie in der Regel ein bis zwei Zubehörteile frei. Wie erwähnt, sind die mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet und sofort einzubauen. Je länger Sie spielen, desto teurer die Einbauten.

Tipp 16
MEILENSTEINE: Sparen Sie sich die Veranstaltungen mit hohen Preisgeldern für später auf. Mit flotteren Wagen sind die im Handumdrehen erledigt. Das hat den Vorteil, dass Sie schneller aufssteigen und nicht zu viel Zeit mit einem einzigen schweren Wettkampf verbringen.

Tipp 17
VORSICHT, SPOILER: Front-, Heck-, Dach- und Seiten-Spoiler wirken sich nicht auf das Fahrverhalten aus. Bringen Sie die schnittigen Dinger erst an, wenn die Aufmerksamkeit der Polizei mal wieder zu groß ist. Im Verhältniss zu ihrem Nutzen sind die Teile viel zu teuer. Autos, die Sie durch Pink-Slip gewonnen haben, sind immer mit Spoilern ausgerüstet.

Tipp 18
SCHNELLER: Da die Anfängermodelle über wenig Abzug und Endgeschwindigkeit verfügen, sollten Sie sich möglichst schnell das erste Nitro-Upgrade kaufen. Jetzt können Sie mit der Konkurrenz mithalten. Die Nitro-Erweiterungen gehören zu den wichtigsten Tuning-Teilen von **Need for Speed Most Wanted.**

Tipp 19
KURZER PROZESS: Auf der Karte sind Abkürzungen und Schleichwege grau dargestellt. Straßen und Autobahnen sind weiß. Bevor Sie sich auf eine Abkürzung verlassen, sollten Sie im Freie-Fahrt-Modus testen, ob die geheime Strecke überhaupt einen Vorteil bringt. Oft verlieren Sie auf Abkürzungen unnötig Zeit, weil es dort vor Hindernissen nur so wimmelt. Weiterer Nachteil: Die Bodenbeschaffenheit ist meist alles andere als günstig.

Tipp 20
STRECKENOBJEKTE: Wenn Sie bis zu zwei Hindernisse nacheinander umfahren, büßen Sie kaum Geschwindigkeit ein. Problematisch ist es erst ab dem dritten Objekt. Der Geschwindigkeitsverlust steigt nämlich mit jedem weiteren unmittelbaren Zusammenstoß exponentiell an. Im Klartext: Wenn Sie in eine schmucke Baumallee rauschen, achten Sie darauf, nach spätestens zwei gefällten Stämmen auf den richtigen Weg zurückzukehren.

Tipp 21
MEHR SCHUB: Großer Vorteil der Nitro-Anlagen: Sie füllen sich von selbst wieder auf. Es ist sinnlos, länger mit einem geladenen Turbo umherzufahren (Ausnahme: Tipp 26), da Sie nur unnötig Schub verschenken. Deshalb gilt: Sobald die Anzeige voll ist, leeren Sie ihn ein gutes Stück. Achten Sie prinzipiell darauf, dass die Nitro-Anlage IMMER im Ladezustand ist.

Tipp 22
UND TSCHÜSS: Da die Rennen meist auf einer geraden und breiten Straße beginnen, ist der Nitro-Einsatz direkt nach dem Start besonders sinnvoll. Gerade zu Beginn der Karriere sind die Gegner zu trottelig, um den Nitro gleich einzusetzen und verlieren bereits auf den ersten Metern den Anschluss. Wenn die Konkurrenz nachzieht und mit hoher Geschwindigkeit von hinten herankommt, versuchen Sie, den gegnerischen Wagen auszubremsen oder abzudrängeln.

Tipp 23
GANZ LANGSAM: In normalen Rennen hat der Einsatz des Speed-Breakers (Zeitlupenfunktion) nur Nachteile. Der Wagen neigt zum Übersteuern und beim Umschalten auf Normalgeschwindigkeit kommt es schnell zu Verwirrung. Ausnahme: nächster Tipp.

Tipp 24
STRASSENBARRIEREN 1: Der Speed-Breaker hat einen Vorteil: Er erhöht die Masse Ihres Wagens. Suchen Sie sich die größte Lücke in der Polizeisperre und rasen Sie möglichst schnell darauf zu. Kurz vor dem Einschlag schalten Sie den Speed-Breaker ein und donnern wie ein Panzer durch die Barriere: Die Polizeiwagen fliegen wie Büchsen beim Dosenwerfen durch die Gegend, während Sie kaum die Richtung verziehen.

Tipp 25
STRASSENBARRIEREN 2: Scheinbar leiden die Polizeibeamten in **Need for Speed Most Wanted** an akutem Gedächtnisschwund. Sobald Sie außerhalb ihrer Sichtweite sind, haben die Beamten Ihre Existenz vergessen. Das können Sie sich bei Straßensperren zunutze machen. Sobald Sie einen Hinterhalt auf der Karte entdecken, drehen Sie um und fahren in die entgegengesetzte Richtung davon. Ist die Barriere von der Karte verschwunden machen Sie wieder kehrt und siehe da: Die Polizei ist spurlos verschwunden. Gute Fahrt!

Tipp 26
LAP KNOCKOUT: Das ist die einzige Disziplin, bei der es sinnvoll ist, sich den geladenen Turbo bis zum Ende der Runde aufzuheben. Da nach jeder absolvierten Runde der Letzte aus dem Rennen fliegt, benötigen Sie den Schub, um Gegnerattacken abzuwehren beziehungsweise auf den letzten Metern an einem Kontrahenten vorbeizuziehen und nicht auszuscheiden.

Tipp 27
GESCHENK 1: Die leichtesten Meilenstein-Herausforderungen sind die Fototickets. Hier donnern Sie lediglich mit einer vorgegebenen Mindesgeschwindigkeit über einen bestimmten Streckenabschnitt. Lassen Sie sich Zeit – Sie haben so viele Versuche, wie Sie wollen. Bei späteren Fototickets ist die Geschwindigkeitsvorgabe so hoch, dass Sie am besten vom Startpunkt weg ein ganzes Stück rückwärts fahren, um genügend Anlauf zu haben.

Tipp 28
GESCHENK 2: Tollbooth-Rennen stellen im Normalfall ebenfalls kein Problem dar. Ziel ist es, die Strecke in einem bestimmten Zeitlimit zu absolvieren. Vorteil: Da Sie gegen die Uhr antreten, schlagen Sie sich nicht mit nervigen Konkurrenten herum. Trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrades sind die Prämien relativ hoch. Ein einfache Art und Weise, un schnell an Geld zu kommen.

Tipp 29
SCHLUSS MIT LUSTIG: Sobald Sie den sechsten Platz der Blacklist erreicht haben, gehören die Tollbooth-Herausforderungen in die Kategorie „Unglaublich schwierig“. Ab diesem Zeitpunkt ist es sinnvoll, andere Wettkämpfe vorzuziehen.

Tipp 30
ES WIRD ENG: Die Tollbooth-Rennen sind so angelegt, dass Sie pro Checkpoint ein Polster von circa zehn bis 15 Sekunden besitzen. Folglich sind die Veranstaltungen umso schwerer, je größer der Abstand zwischen den Checkpoints ausfällt. Das ist aber eben erst ab Platz 6 der Blacklist der Fall.

Tipp 31
SPEEDTRAP 1: Dies ist mit Abstand die außergewöhnlichste Rennvariante. Auf der Strecke sind mehrere Blitzer positioniert. Wenn Sie an den ungeliebten Geräten vorbeifahren, wird Ihre Zeit festgehalten. Bis zum Ziel werden alle geblitzen Geschwindigkeiten zusammengezählt und derjenige mit den meisten Zählern gewinnt. Beachten Sie aber eins: Sobald der erste über die Ziellinie brettert, bekommen die Abgehängten pro Sekunde zehn Punkte subtrahiert. Lassen Sie sich also nicht allzu viel Zeit.

Tipp 32
SPEEDTRAP 2: Um eine möglichst hohe Geschwindigkeit bei den Blitzern zu erreichen, ist es sinnvoll, den Nitro möglichst voll auszunutzen. Sparen Sie ihn sich solange auf, bis die Radarfalle zu blinken beginnt. Dann heizen Sie mit vollem Nitro-Boost durch die Fotoanlage. Sollten Sie kurz vor einem Blitzer dummerweise eine Kollision haben und nur wenig Kilometer pro Stunde auf den Tacho bringen, haben Sie keine Chance mehr, das Rennen für sich zu entscheiden.

Tipp 33
JETZT LANGT ES: Sollten Sie in einem Rennen bereits früh in Rückstand geraten, seien Sie nicht zu eitel, um einfach auch mal aufzugeben. Drücken Sie die „Escape“-Taste und wählen Sie „Rennen neu starten“. Sie haben dadurch keinerlei Nachteile und sparen Zeit.

Tipp 34
DRAG 1: Bei diesen flotten Veranstaltungen schalten Sie immer dann, wenn die Anzeige grün aufleuchtet. Geben Sie immer Vollgas, egal, was auch geschieht.

Tipp 35
DRAG 2: Drag-Rennen dauern maximal eine Minute und sind fest geskriptet. Im späteren Verlauf des Spiels sind die Wettkämpfe sehr schwer und es lohnt sich, den Gegenverkehr auswendig zu lernen. Wenn Sie wissen, wann und wo die zivilen Fahrzeuge erscheinen, fällt es wesentlich leichter, Ihre Widersacher in den Gegenverkehr zu drängen.

Tipp 36
DRAG 3: Um nicht in das Gedränge nach dem Start zu geraten, zünden Sie sofort den Nitro und lassen Sie die Verfolger hinter sich. Mit ein wenig Glück stören sich Ihre Gegner gegenseitig und Sie ziehen allein davon.



WAHRE SCHÖNHEIT Die schicken Heck- und Seiten-Spoiler sehen zwar toll aus, wirken sich aber nicht auf das Fahrverhalten aus.



VOLLGAS Die Nitro-Anlage füllt sich ganz von selbst wieder auf. Deshalb sollten Sie sie nutzen, sobald sie voll ist.

Tipp 37

MEHR GELD: Wenn im späteren Verlauf von **Need for Speed Most Wanted** Ihre Kopfgeldanzeige zu niedrig ist, um von den Blacklist-Fahrern ernst genommen zu werden, benutzen Sie den Freie-Fahrt-Modus. Mit einem schnellen Wagen ist es kein Problem, in kürzester Zeit mächtig viel Chaos anzurichten. Das höchste Kopfgeld erhalten Sie für ausgeschaltete Polizeivehikel und benutzte Persuit-Breaker. Nehmen Sie den Wagen, der aktuell am stärksten gesucht wird, um möglichst viele Ordnungshüter auf den Plan zu rufen. Je mehr Polizisten an Ihren Fersen kleben, desto schneller geht die Kopfgeldanzeige nach oben.

Tipp 38

DAS BITTERE ENDE: Bei den Meilenstein-Veranstaltungen gibt es einen Kniff: Wenn Sie einen guten Lauf haben, erledigen Sie die Anforderungen von diversen Meilensteinen und bekommen mit einem Durchgang gleich mehrere erledigte Wettbewerbe gutgeschrieben. Damit dies geschieht, müssen Sie am Ende unbedingt der Polizei entkommen, sonst war die ganze Anstrengung umsonst.

Tipp 39

POLIZEIANFÄNGER: Zu Beginn des Spiels benehmen sich die Ordnungshüter häufig sehr merkwürdig. Sie bauen vermeidbare Unfälle oder biegen urplötzlich ab. In den meisten Fällen ist das sehr praktisch. Spielen Sie jedoch gerade eine Meilenstein-Herausforderung, bei der Sie einer bestimmten Anzahl von Polizisten entkommen sollen, kann dieses Verhalten ganz schnell ein großes Problem darstellen. Deshalb fahren Sie solange vor der Streife her, bis diese Verstärkung ruft. Dann kann die Jagd losgehen.

Tipp 40

PERSUIT-BREAKER: Die praktischen Helfer sind auf der Karte mit einem Dreieck gekennzeichnet. Achten Sie darauf, dass der Abstand zu den Verfolgern nicht zu groß ist. Mit ein wenig Übung können Sie bis zu fünf Streifenwagen auf einen Schlag ausschalten.

Tipp 41

DER RICHTIGE WEG: Nach jeder abgeschlossenen Hetzjagd sind die Persuit-Breaker wieder einsatzbereit. Merken Sie sich eine passende Route zwischen den einzelnen Markierungen. So entsteht eine Art Hausstrecke die Sie immer wieder verwenden, um Verfolger abzuschütteln.

Tipp 42

DÉJÀ-VU-ERLEBNIS: Auf magische Art und Weise stellen sich die umgefahrenen Streckenobjekte und Hindernisse nach jedem Rennen wieder auf. Also geben Sie besser fein Acht!

Tipp 43

DIE HARTE TOUR: Wenn ein oder zwei Streifen Sie verfolgen, machen Sie sich nicht die Mühe, extra zu einem Persuit Breaker zu sausen. Vier bis fünf gezielte Rammattacken reichen aus, um normale Polizeiwagen zu stoppen. Das funktioniert nicht bei den Sondereinsatzkommandos!

Tipp 44

DER HELIKOPTER: Ist das Heat-Level auf Stufe drei, rückt die Polizei mit dem Hubschrauber an. Dieser stellt zwar keine unmittelbare Bedrohung dar, doch solange der Helikopter Sie in Sichtweite hat, reißt die Polizeiverstärkung nicht ab. Am besten verstecken Sie sich in einem Tunnel oder warten, bis ihm der Sprit ausgeht.

Tipp 45

LOCKER BLEIBEN: Wenn Sie die Polizei abgeschüttelt haben, folgt die so genannte Abkühlphase. Am unteren Bildschirmrand erscheint ein blauer Balken, der sich langsam füllt. Ist er voll, haben Sie die Verfolgungsjagd abgeschlossen. Wenn Sie in einem Versteck (als blauer Kreis auf der Karte vermerkt) warten, geht die Prozedur schneller. Es lohnt aber nicht, eine weite Strecke in Kauf zu nehmen, um zu einem Unterschlupf zu gelangen. Das Risiko, erneut von der Polizei entdeckt zu werden, ist einfach zu hoch. Warten Sie lieber in einem Waldstück, Industriekomplex oder einer Seitenstraße.

Tipp 46

AB IN DIE CITY: Generell gibt es in der Innenstadt mehr Möglichkeiten, (Persuit-Breaker, Seitenstraßen und Hinterhöfe) die Polizei loszuwerden.

Tipp 47

DIE BIEGE MACHEN: Die beste Kurventechnik? Langsam auf der Ideallinie hineinfahren und am Scheitelpunkt schnell herausbeschleunigen – „Fast in & slow out“ ist eine der typischen Anfängerkrankheiten, die viel Zeit kosten.

Tipp 48

SCHIEBER: Eine besonders effektive Art, Renngegner in die Wüste zu schicken: Schließen Sie zum Vordermann auf und warten Sie in Lauerhaltung, bis ein großes Hindernis (Tunneleingang, Häuserblock) in Sicht kommt. Jetzt überholen Sie mit Hilfe des Nitros. Sind Sie fast am Gegner vorbei, rammen Sie ihn und er klatscht an das Hindernis. Passen Sie auf, dass Ihnen dabei die Kontrolle nicht abhanden kommt.

Tipp 49

ERWISCHT: Wenn Sie von der Polizei umzingelt sind und die „Verhaftungsanzeige“ schnell steigt, hilft nur der brutale Einsatz der Nitro-Anlage. Lassen Sie sich nicht abseits der Straße einkeilen und versuchen Sie, auf einen griffigen Untergrund zu gelangen. Sonst drehen Sie sich nur peinlich im Kreis und die Gesetzeshüter überwältigen Sie.

Tipp 50

SICHER IST SICHER: Ein einfacher, aber sehr effektiver „Trick“: Nach jedem gewonnenen Rennen, nach jeder Meilenstein-Herausforderung oder Verfolgungsjagd lohnt es sich, das Spiel abzuspeichern. Dazu müssen Sie sich in einer Ihrer Garagen befinden, die Sie über das Pausenmenü anwählen. (rw)



VOLLE KONZENTRATION Die hektischen Drag-Rennen sind maximal eine Minute lang. Da der Gegenverkehr geskriptet ist, können Sie ihn leicht auswendig lernen.



LASSEN SIE ES KRACHEN Die Persuit-Breaker bieten die beste Möglichkeit, Verfolger elegant loszuwerden. Nach jeder Jagd sind sie wieder einsatzbereit.

Fußball Manager 06

Dank des Ende November veröffentlichten Patches (auf unserer Heft-DVD) läuft der Fußball Manager 06 endlich bei allen Spielern richtig rund. In Zusammenarbeit mit Sascha Groß von der Fanpage www.fm-zone.net präsentieren wir Ihnen die ultimativen Insider-Tipps für eine erfolgreiche Trainerkarriere.

Wesentliches zu Aufstellung und Taktik

Es gibt zwar weiterhin eine Gesamtstärke, diese bietet aber nur einen groben Überblick. Entscheidend sind nun die Fähigkeiten der Spieler. Ausschließlich danach sollten Sie die für Ihre Taktik passende Aufstellung wählen. Spielen Sie beispielsweise auf Konter, gehen schnelle Stürmer aggressiver zu Werke. Außerdem sollte ein Abwehrchef eher groß und kopfballstark statt klein und wendig sein. Um Ihre Ersatzspieler bei Laune zu halten, nehmen Sie im Idealfall in jedem Match drei Spielerwechsel vor. Auch verletzte Spieler können nach der Heilung so langsam an ihre Topform herangeführt werden. Das Rotationsprinzip hingegen verwenden Sie bei vielen „englischen Wochen". Sind Ihre Spieler nämlich nicht richtig frisch und ausgeruht, wirkt sich dies negativ auf ihre Leistung aus.
Auch eine gute Fitness ist wichtig. Bei einem geringen Fitnesswert steigt das Verletzungsrisiko enorm. Besonders in der Verlängerung von Pokalspielen haben fitte Spieler einen großen Vorteil. Sehr effektiv ist es außerdem, den gegnerischen Topstürmer in Manndeckung zu nehmen – am besten besorgt das logischerweise ein Spieler mit hohen Werten bei der Manndeckung-Fähigkeit.

Das EA-Logo soll weg?

Sie möchten zu Spielstart nach Doppelklick auf die **FM 06**-Verknüpfung nicht immer erst das EA-Sports-Logo sehen? Dann ersetzen Sie in der Datei user.ini einfach
VIDEO=1
durch
VIDEO=0

Disziplin in den Griff kriegen

Um die Disziplin im Team zu wahren und unglückliche Spieler zu vermeiden, sollten Sie stets angemessene Strafen bestimmen. Bei Ersttätern wählen Sie die mittlere, bei Wiederholungstätern die vierthöchste Stufe. Schlägt Ihre Mannschaft trotzdem über die Stränge, dürfen Sie Ihr Team auch auf Kosten der Moral noch härter bestrafen. Oder aber Sie delegieren diese Aufgabe an einen Co-Trainer mit einem extren hohen Disziplin-Wert.

Create-a-Club: von Anfang an richtig planen

Zu beachten ist, dass das Einzugsgebiet kurz- und langfristig das Fan-Aufkommen beschränkt. Je größer das Einzugsgebiet, desto mehr Fans und Geld gibt es. Für den Stadionbau haben Sie ein Budget von 3.000.000 Euro zur Verfügung – nutzen Sie es voll aus, das Geld geht ansonsten verloren.

Fähigkeiten & Eigenschaften im Detail

Es gibt einige neue Fähigkeiten und Charaktereigenschaften für die Spieler im FM 06. Die meisten dieser Eigenschaften sind selbsterklärend, einige Ausnahmen haben wir hier für Sie aufgelistet.

Feldspielereigenschaften	
Technik	Genauigkeit und Stärke von Volleys.
Kreativität	Fähigkeit, häufig offensive Steilpässe zu spielen.
Genius	Versiertheit und Häufigkeit von unerwarteten oder atemberaubenden Aktionen.
Manndeckung	Vermögen, zu entscheiden, wer wann gedeckt werden muss und dabei die Entfernung zum Gegner und das eigene Stellungsspiel korrekt zu beurteilen.
Ballkontrolle	Können, den Ball eng zu führen und mit der ersten Ballberührung unter Kontrolle zu bringen.

Geistige Fähigkeiten	
Stellungsspiel	Talent, ein Spiel zu lesen und Pässe, Flanken und Schüsse abzufangen.
Aggressivität	Häufigkeit von Zweikämpfen.
Konzentration	Wahrung der Abseitsfalle und zugewiesenen Position sowie die Fähigkeit, taktische Anweisungen zu befolgen.
Entscheidungen	Fähigkeit, für bestimmte Aufgaben den korrekten Zeitpunkt zu wählen.
Entschlossenheit	Fester Wille, auch bei einem Rückstand vollen Einsatz zu zeigen.
Teamwork	Begabung, für bestimmte Mannschaftskollegen in die Bresche zu springen und sowohl nach hinten als auch nach vorn zu arbeiten.
Konstanz	Stabilität der Leistungen.
Einschüchterung	Fertigkeit, den direkten Gegenspieler vollständig auszuschalten.
Führungsqualitäten	Talent, weiter dranzubleiben, wenn das Team in Rückstand gerät.

Spielertyp	
Geht lange Wege	Rückt bei Ballbesitz schnell nach vorn, kommt nach Ballverlust schnell zurück.
Füllt Lücken	Ist ständig unterwegs und beschäftigt gegnerische Verteidiger.
Harter Spieler	Bissig im Zweikampf, häufiges grätschen.
Macht Räume eng	Unterstützt die Abwehr im Kurzpassspiel, bevorzugt kurze Pässe und geht selten nach vorn.
Kann Ball halten	Unterstützt das Mittelfeld im Passspiel und hält den Ball, bis das Mittelfeld in den Angriff eingeschaltet ist.
Libero	Gewohnheitsdribbler; sogar im eigenen Strafraum. Nutzt jeden sich bietenden Raum im Mittelfeld für Vorstöße.
Strafraumstürmer	Der Vollstrecker. Möchte im Strafraum angespielt werden, gute Direktabnahmen und Schüsse aus der Drehung.
Spielmacher	Versucht immer wieder kreative und schwierige Steilpässe oder Heber.
Geht steil	Bleibt stets auf Höhe des letzten Verteidigers und wartet auf hohe Bälle in den freien Raum.
Sturmtank	Bleibt im Sturmzentrum, weicht nicht auf die Flügel aus, geht schnell in den Strafraum, läuft sich geschickt für Flanken frei und ist aggressiv bei Kopfballduellen.
Flügelspieler	Hält Außenpositionen, bevorzugt Dribblings gegen die Verteidiger; kehrt aber möglicherweise langsam in die Defensive zurück

Charakter	
Anpassungsfähig	Talent, ein Spiel lesen zu können und Pässe, Flanken und Schüsse abzufangen.
Ehrgeizig	Will unbedingt Titel gewinnen und fühlt sich in einem Durchschnittsteam nicht wohl.
Einstellung	Gibt niemals auf und strengt sich selbst dann an, wenn er erschöpft ist.
Gelassen	Hat wenig Ehrgeiz und lässt sich selten beeindrucken.
Flexibilität	Beherrscht bemerkenswert rasch eine neue Position.
Vereinstreu	Geht mit dem Verein durch dick und dünn.
Trainingsfleißig	Profitiert vom Training überdurchschnittlich viel.
Positionsgebunden	Kann sich nur schwer mit einer neuen Position anfreunden.
Faul	Profitiert vom Training überdurchschnittlich wenig.
Führungsqualitäten	Lässt nach Niederlagen den Kopf nicht hängen.
Legionär	Wechselt wahrscheinlich zu einem neuen Verein, wenn er dort mehr verdient.
Professionell	Gute Einstellung, kommt nie zu spät zum Training.
Skandalträchtig	Schlechte Einstellung, neigt zu Platzverweisen.
Joker	Zeigt gute Leistungen wenn er eingewechselt wird.
Kameradschaft	Unterstützt andere Spieler und sieht sich immer nach besser postierten Mitspielern um, bevor er selbst einen Torschuss versucht.
Temperament	Kassiert viele gelben Karten. Manchmal erreicht solch ein Spieler durch seine Provokationen aber auch, dass Gegner verwarnt werden.

F

Eigene Spieler im Create-a-Club-Team?
Kein Problem! Öffnen Sie dazu die Jugendspielerliste im Editor und geben Sie die Daten (Name, Position et cetera) der Kicker ein. Maximal 20 Spieler werden übernommen. Für eine korrekte Zuordnung wählen Sie lediglich im Punkt „Verein" Ihr Team aus.

Sie möchten den FM 06 im Fenstermodus spielen?
Dann erweitern Sie die Datei „user.ini" im Hauptverzeichnis um diese Zeile:
WINDOWED=1

Tastaturkürzel für Textmodusbefehle
Während des Spiels können Sie Ihrem Team die am unteren Bildschirmrand aufpoppenden Anweisungen zurufen. Am einfachsten geht das mit folgenden Tastaturkürzeln:

In der Verteidigung	
X	Neutral
A	Voller Angriff
D	Abwehrriegel
B	Zurückfallen
F	Nach vorn gehen
Mittelfeldspiel	
M	Neutral
L	Lange Bälle
K	Ball halten
E	Zeitspiel
W	Über die Flügel
T	Durch die Mitte
In der Offensive	
Z	Neutral
S	Immer schießen
C	Wegschlagen
O	Ball ins Aus schlagen
J	Torwart nach vorn
N	Versteckte Fouls
G	Bis zur Grundlinie gehen
U	Flügelwechsel
P	Abseitsfalle

Verletzte Spieler
Besuchen Sie verletzte Kicker im Krankenhaus, das steigert deren Moral. Nach einer längeren Ausfallzeit teilen Sie Rekonvaleszenten im Training der Rehabilitationsgruppe zu und führen diese durch Einwechselungen langsam wieder ans Tempo und Level der Liga heran.

So funktioniert Football Fusion auch im FM 06
Ergänzen Sie die Datei „user.ini" um „ENABLE_CONTROLLER=1" – nun steht Football Fusion im Match-Bildschirm zur Wahl. Top: **FIFA 06** benötigen Sie nicht. (sg/cs)

Was bewirken die neuen Trainingseinheiten?

Hier erfahren Sie, wie sich welche Übung auf Ihr Team auswirkt.

Einheit	Fitness	Verbesserung + Fähigkeitensteigerung	Verbessert außerdem
Kurze Sprints	+1	Antritt – Vorstöße, Laufstärke, Beweglichkeit (je +50%)	
Lange Sprints	+1	Schnelligkeit – Vorstöße, Laufstärke, Ausdauer (je +50%)	
Dauerlauf	+2	Ausdauer – Laufstärke (+50%)	
Tacklings		Tackling, Manndeckung – Dribbling (+50%)	
Elfmeter	-1	Elfmeter – Abwürfe (+50%)	Erhöht Chancen beim Elfmeterschießen
Ecken	-1	Ecken, Flanken (Torwart = TW) – Flanken, Torriecher, Manndeckung, Kopfball, Stellungsspiel, Fangsicherheit, Mann gegen Mann, Stellungspiel (TW), Fausten (je +50%)	Ecken, alle Taktiken (+25%)
Freistöße	-1	Schusskraft, Fernschüsse, Freistöße, Stellungsspiel, Frangsicherheit, Stellungsspiel (TW), Paraden (je +50%)	Freistöße, alle Taktiken
Flanken	-	Flanken – Ecken, Sprungkraft, Stellungsspiel (TW), Fausten (TW) (je +50%)	Ecken, Konter
Torschüsse	-	Schusskraft, Torriecher, Paraden – Fernschüsse, Freistöße, Elfmeter, Ballkontrolle, Fangsicherheit, Mann gegen Mann, Stellungsspiel (TW) (je +50%)	
Kopfball	-	Kopfball, Sprungkraft – Flanken, Fangsicherheit (je +50%)	
Technik	-1	Technik, Kreativität – Dribbling, Genius (je +50%)	
Taktikstunde	-2	Alle Taktiken (+10%)	Verletzungen entfallen
Spielaufbau	-	Abwürfe – Kreativität, Genius, Abstöße (je +50%)	Spielaufbau
Konter	+1	Vorstöße, Abstöße – Torriecher, Kopfball, Antritt, Schnelligkeit, Mann gegen Mann, Abwürfe (je +50%)	Konter
Abwehr		Abwehr – Manndeckung (+50%)	
Pressing	+1	Ausdauer, Stellungspiel (je +50%)	Pressing
Abseitsfalle	-	Abseitsfalle	
Lange Bälle	+1	Lange Bälle – Passspiel, Freistöße (je +50%)	
Kurze Pässe	+1	Passspiel – Lange Bälle, Beweglichkeit, Stellungsspiel (je+ 50%)	
Auslaufen	-	20% mehr Frische	
Trainingsspiel	+1	Entscheidungen (+2%)	Alle Taktiken (+1%)
Individuelle Fähigkeiten	-	Entscheidungen (+6%)	
Kraftraum	+1	Robustheit – Genius (+50%)	
Straftraining	+2	Laufstärke, Robustheit (je +50%)	Auswirkungen



KICKEN SIE MIT Mit einem kleinen Trick lässt sich die FIFA-Verknüpfung Football Fusion wieder aktivieren.



OHNE SCHWEISS KEIN PREIS Durch gezieltes Training steigern Sie die Fähigkeiten Ihrer Kicker im Saisonverlauf.



LAUTSTARK Per Tastendruck brüllen Sie Ihrer Mannschaft Anweisungen aufs Spielfeld.

Civilization 4

Auf den ersten Blick sieht Civilization 4 wie das Staatsexamen eines Städteplaners aus. Doch keine Panik: Mit unseren Tipps stampfen Sie eine Zivilisation aus dem Boden, die das Römische Reich wie Liechtenstein aussehen lässt.

Der Einstieg

Wahl der Nation

Vor dem Start entscheiden Sie sich für eine der 18 Nationen. Jede bietet zwei Führungskräfte, die unterschiedliche Eigenschaften besitzen. So wirken sich die einzelnen Eigenschaften auf das Spielgeschehen aus:

Eigenschaft: Expansionistisch

Auswirkungen: Produktionsgeschwindigkeit für Häfen, Lagerhäuser verdoppelt. Gewährt Gesundheitsbonus von +2 für jede Stadt.

Eigenschaft: Industriell

Auswirkungen: die Produktionsgeschwindigkeit für Schmieden wird verdoppelt, die für Wunder um 50 Prozent erhöht.

Eigenschaft: Kommerziell

Produktionsgeschwindigkeit der Banken verdoppelt. Geländefelder mit zwei Golderträgen erhalten einen 50-Prozent-Bonus.

Eigenschaft: Kreativ

Produktionsgeschwindigkeit für Theater und Stadien verdoppelt. Gewährt einen Kulturbonus von +2 für jede Stadt.

Eigenschaft: Organisiert

Auswirkungen: Produktionsgeschwindigkeit für Leuchttürme und Gerichte verdoppelt. Gesellschaftsformen kosten 50 Prozent weniger Unterhalt (Gold).

Eigenschaft: Philosophisch

Doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Universitäten. 100 Prozent höhere Wahrscheinlichkeit auf die Geburt großer Persönlichkeiten.

Eigenschaft: Spirituell

Doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Tempel. Es herrscht nie Anarchie.

Häuslich niederlassen

1. Die vom Spiel gemachten Vorschläge für Stadtgründungsfelder sind in der Regel passabel, dennoch empfiehlt es sich, das Gelände selbst noch einmal zu prüfen. Oft finden Sie sogar bessere Standorte. Faustformel: Um die Stadt sollten sich Geländefelder mit hoher Nahrung (Korn oder Wasser für Fischerei) und Produktivität (Hämmer) sowie vielen Bonusrohstoffen befinden, damit die Gemeinde wachsen kann und produktiv ist.
2. Bei Spielbeginn verfügen Sie noch über keine weitreichenden Kultivierungsmaßnahmen. Daher ist es wichtig, im Inland befindliche Städte nahe Feldern mit Süßwasseranschluss (Flüssen) zu gründen. So erwirtschaften Bauernhöfe wesentlich mehr Nahrung. Küstenstädte profitieren dagegen vom reichhaltigen Nahrungsangebot des Ozeans, Bauernhöfe sind dort nicht so wichtig. Dafür können Sie umliegende Felder zur Steigerung der Finanzen oder für wirtschaftliche Verbesserungen nutzen (beispielsweise Dörfer und Sägewerke errichten). Produktivität lässt sich gut auf Hügel- und Bergfeldern steigern, indem Sie dort Minen anlegen.

Der optimale Spielspaß

So fange ich an

1. Sobald Sie Ihre erste Siedlung gegründet haben, leisten Sie sich einen Kriegertrupp zur Verteidigung. Damit wehren Sie einfallende Barbaren, lästige Löwen und andere Störenfriede ab.
2. Produzieren Sie einen Arbeitstrupp, um damit die umliegenden Geländefelder zu kultivieren. Automatisch sorgen Sie damit für die Aufklärung der näheren Umgebung.
3. Bauen Sie einen Späher und erkunden Sie damit die weitere Umgebung, um zusätzliche Siedlungsstandorte auszumachen.
4. Wenn die Stadtentwicklung entsprechend weit fortgeschritten ist, beauftragen Sie die Produktion eines Siedlers. Sobald er zur Verfügung steht, gründen Sie an einem zuvor ausgekundschafteten, günstig gelegenen Standort eine neue Stadt.
5. Sie wiederholen die zuvor genannten Schritte in den neu gegründeten Städten, um schnell zu expandieren. Späher brauchen Sie maximal zwei bis drei.

Der weitere Aufbau

Es reicht natürlich nicht, nur viele Siedlungen zu gründen. Es gilt auch, deren Ausbau voranzutreiben.
1. Während Ihre Arbeitstrupps das Umland urbar machen, sorgen Sie in der Stadt für die richtige Gebäudestruktur. Dazu zählen Nahrungslager und eine Kaserne. Bedenken Sie: Je höher die Produktion einer Stadt, desto schneller werden neue Siedler ausgebildet.
2. Um möglichst zügig die eigenen Grenzen zu erweitern, bauen Sie Tempel und Obelisken. Bibliotheken bringen später zusätzliche Reichweitenvorteile.
3. Halten Sie sich stets vor Augen, dass Sie ein wachsendes Reich verwalten. Um den Durchblick zu bewahren, setzen Sie am besten voll auf die Spezialisierung Ihrer Städte. Einige Städte sollten so als Produktionsstätten genutzt werden, andere als Kornkammern oder Forschungsstandorte.
4. Überprüfen Sie dazu, ob es Geländefaktoren im Stadtumfeld gibt, die eine Spezialisierung begünstigen. Bei einem hohen Produktionspotenzial (Bergwerke, Bonus-Rohstoffe) ist es beispielsweise sinnvoll, sich auf die Produktion teurer Bauwerke (Wunder) oder kostenintensiver Einheiten zu spezialisieren. Rohstoffarme Gegenden eignen sich dagegen gut zur Forschung.

Planwirtschaft

1. Maximal 20 Felder darf eine Stadt unter



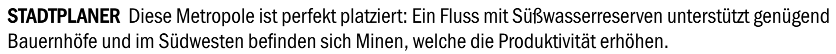
DAMENWAHL Vor Spielbeginn suchen Sie sich eine Nation und eine von zwei möglichen Leitfiguren aus. Beide Figuren besitzen unterschiedliche Philosophien.



INFRASTRUKTUR Nach etwa 30 bis 40 Zügen sollte Ihre Hauptstadt ausreichend Nutzgelände erschlossen und Straßen zu anderen Siedlungen gebaut haben.



FACHLEUTE Rechts unten befinden sich die Einstellungsmöglichkeiten für die Spezialisten.



STADTPLANER Diese Metropole ist perfekt platziert: Ein Fluss mit Süßwasserreserven unterstützt genügend Bauernhöfe und im Südwesten befinden sich Minen, welche die Produktivität erhöhen.



EINFLUSS Der Balken links unten zeigt an, wie hoch der aktuelle Kulturwert der ausgewählten Stadt ist.

Kontrolle haben, die genaue Zahl hängt von der jeweiligen Bevölkerungsdichte und dem kulturellen Einfluss ab. Überlegen Sie daher gut, wie Sie ein solches Feld bewirtschaften möchten.

2. Sinnvollerweise errichten Sie Modernisierungen auf den Feldern, um Defizite einer Stadt auszugleichen. Bauernhöfe kurbeln beispielsweise die Nahrungsproduktion an oder schalten die Gewinnung bestimmter Rohstoffe frei.

3. Geldeinnahmen erwirtschaften Sie mithilfe von platzierten Hütten im Stadtumfeld, die im Laufe der Zeit zu Gemeinden heranwachsen und dadurch immer finanzkräftiger werden.

4. Vergessen Sie bei den Modernisierungsmaßnahmen nicht die Nahrungsversorgung. Stellen Sie stets sicher, dass genügend Felder zur Nahrungsproduktion verfügbar sind. Eine entsprechende Statistik finden Sie in der Stadtansicht im Wachstumsbalken (in Orange).

5. Die Nahrungseinnahmen verbessern Sie in Küstenstädten durch den Bau eines Leuchtturms.

6. Im Inland ist die Nahrungsoptimierung aufwändiger. Wenn es zu Engpässen kommt, erforschen Sie zügig die öffentliche Verwaltung – so optimieren Sie die Bewässerung der Felder. Danach können Sie Bauernhofketten errichten, um die Bewässerung in unfruchtbaren Gebiete zu ermöglichen.

7. Wenn Sie über Hügelfelder im Stadtbereich verfügen, platzieren Sie dort Windmühlen, die ebenfalls die Nahrungsproduktion verbessern.

Verwaltung der Arbeitskräfte

1. Civilization 4 verteilt automatisch die Bewohner auf die verschiedenen Geländefelder im Einflussbereich einer Stadt und teilt Spezialisten ein. Natürlich können Sie auch selbst Hand anlegen und die Verteilung optimieren. Gerade bei der zuvor erwähnten Stadtspezialisierung ist es besser, die Bewohner eigenhändig einzusetzen. Die Verteilung erfolgt in der Stadtansicht auf der rechten Bildseite.

2. Wenn Ihre Finanzen es zulassen, setzen Sie überschüssige Einwohner grundsätzlich als Spezialisten ein, um Kultur, Handel, Produktion und Forschung einer Stadt zu verbessern.

Für Ruhe sorgen

1. Überprüfen Sie regelmäßig den Gemütszustand Ihrer Bevölkerung. Schlechte Laune hemmt das Wachstum und die Entwicklung Ihrer Zivilisation. Beugen Sie dem vor, indem Sie religiöse und kulturelle Gebäude bauen. Tempel, Theater oder auch ein Kolosseum erfreuen Ihr Volk. Die Förderung von Luxusrohstoffen wie Silber trägt ebenfalls dazu bei.

2. Die meisten Spezialgebäude erfüllen zusätzliche Funktionen. So verbessern Krankenhäuser und Aquädukte die medizinische Versorgung, während ein Kloster einen Forschungsbonus bringt.

Wissenschaft und Forschung

Forscherdrang

Um Ihre Konkurrenten zu überflügeln, bringen Sie Ihre Forschung schnell in Gang und erfinden Sie innovative Technologien. Diese wirken sich jeweils auf die Faktoren Kultur, Wirtschaft, Wachstum und Militär aus. Den Forschungsbaum erreichen Sie über den Technologieberater (Tastaturkürzel F6). Konzentrieren Sie sich zu Beginn auf folgende Technologien:

Jagd und Landwirtschaft:
Ermöglicht den Bau der Gebäude Bauernhof und Lager.

Das Rad:
Ermöglicht Straßen.

Mystik:
Voraussetzung für Kultur, Wissenschaft und Religion – Garanten für die Erweiterung Ihres Einflussgebietes.

Weitergehende Entwicklungen

1. Im Spiel so genannte Technologien wie Tierzucht, Keramik, Steinmetzkunst und Polytheismus (der Glaube an viele Götter) sind weitere Grundlagen, durch die sich mannigfaltige Möglichkeiten für Ihre Zivilisation eröffnen. Wie lange Ihre Kultur für die Erforschung einer Technologie braucht, lesen Sie am grünen Balken oben in der Mitte des Bildschirms ab.

2. Damit Sie nicht hinter Ihren Widersachern zurückfallen, stellen Sie die Forschungsgelder auf 70 Prozent oder mehr.

3. Bevor Sie die Neuzeit erreichen, sorgen besonders Klöster für wissenschaftliches Know-how. Später ersetzen Universitäten und Observatorien die Klöster.

4. Grundsätzlich gilt: Erforschen Sie besonders jene Zweige, die Ihren strategischen Zielen am besten dienen. Krieger konzentrieren sich logischerweise auf Militär und Wirtschaft, während Ökonomen eher auf Wachstum und Kultur setzen. Oder sind Sie ein Diplomat? Dann erforschen Sie am besten das Alphabet und arbeiten an einer starken Wirtschaft. Durch hohe Goldüberschüsse können Sie Ihre Nachbarn mit Geschenken überhäufen und so Frieden erkaufen. Welche Technologie welchen Zwecken



REVOLUTION Über den Hotkey F3 gelangen Sie in die Übersicht der aktuell verfügbaren Staatsformen, in der Sie auch andere Regierungssysteme annehmen können.



REFORMATION Per Tastaturkürzel F7 gelangen Sie zur Religionsübersicht. Entwickeln Sie neue Glaubensrichtungen und legen Sie diese als Staatsreligion fest.

dient, lässt sich in den jeweiligen Beschreibungstexten im Technologieberater (Tastaturkürzel F6) nachlesen.

Forschung in verschiedenen Staatssystemen

Wie schnell die Forschung voranschreitet, hängt aber nicht nur von den Forschungsgeldern ab, sondern auch von der Zahl der Spezialisten (Wissenschaftler), der Städte und der Regierungsform. Totalitäre Staaten forschen in der Regel wesentlich langsamer als liberale Systeme. Folgende Staatsformen fördern die Wissenschaft besonders stark:

Repräsentation:	+3 Forschungspunkte pro Spezialist
Religionsfreiheit:	+10 Prozent Forschung in allen Städten
Kastensystem:	Unbegrenzte Spezialisten der Kategorie Wissenschaftler

Große Persönlichkeiten

Aber nicht nur die Staatsform hat Einfluss auf die Wissenschaft, auch die so genannten großen Persönlichkeiten wirken sich aus. Jede Stadt bringt im Laufe der Zeit aufgrund ihres Einflusses solche Personen hervor; besonders förderlich sind Weltwunder, viele Spezialisten oder die Staatsform Pazifismus, die einen 100-Prozent-Bonus auf die Geburtenrate großer Persönlichkeiten gibt. Neben Handelsboni treiben solche Figuren auch die Forschung voran. Entweder steigern sie generell das Forschungspotenzial, ermöglichen den Bau eines Spezialgebäudes oder entdecken sofort eine bestimmte Technologie – und verschwinden daraufhin wieder von der Bildfläche; die Wahl liegt beim Spieler.

Wissensaustausch

Damit Ihre Kultur schneller vorankommt, tauschen Sie mit anderen Völkern Technologien aus. Die vielen diplomatischen Möglichkeiten von **Civilization 4** drängen diese Möglichkeit geradezu auf. Sie können Technologien auch an Konkurrenten verkaufen, was der Staatskasse sehr zugute kommt. Aber seien Sie vorsichtig, verspielen Sie nicht unnötig Vorteile. Der Handelspartner von heute könnte der erbitterte Feind von morgen sein.

Staatsformen

Welches System ist am besten?

Bei **Civilization 4** besteht die Staatsform aus fünf Komponenten, die Sie als Spieler zu einem politischen System kombinieren. Und hier – wie so oft im Leben – ist die richtige Mischung wichtig. Das Spiel bietet insgesamt fünf Kategorien an (siehe Handbuch ab Seite 76), aus denen Sie jeweils eine Staatsformkomponente wählen dürfen:

- Regierungs-Staatsform
- Rechts-Staatsform
- Arbeiter-Staatsform
- Wirtschafts-Staatsform
- Religions-Staatsform

In jeder Kategorie sind fünf Staatsformkomponenten im Angebot, die unterschiedliche Ansätze verfolgen und ab bestimmten Schlüsseltechnologien zur Verfügung stehen. So ist der Polizeistaat als aggressiv einzustufen und dient dem Krieg, Pazifismus bewirkt natürlich das Gegenteil. Hier die wichtigsten:

Militär:
- Polizeistaat (Kategorie Regierung)
- Vasallentum (Kategorie Recht)
- Leibeigenschaft (Kategorie Arbeit)
- Staatseigentum (Kategorie Wirtschaft)
- Theokratie (Kategorie Religion)
- Nationale Selbstständigkeit (Kategorie Recht)
- Barbarei (Kategorie Recht)
- Despotismus (Kategorie Regierung)
- Erbrecht (Kategorie Regierung)
- Sklaverei (Kategorie Arbeit)

Wachstum:
- Repräsentation (Kategorie Regierung)
- Bürokratie (Kategorie Recht)
- Leibeigenschaft (Kategorie Arbeit)
- Staatseigentum (Kategorie Wirtschaft)
- Religionsfreiheit (Kategorie Religion)
- Sklaverei (Kategorie Arbeit)

Wirtschaft:
- Repräsentation (Kategorie Regierung)
- Meinungsfreiheit (Kategorie Recht)
- Emanzipation (Kategorie Arbeit)
- Staatseigentum (Kategorie Wirtschaft)
- Religionsfreiheit (Kategorie Religion)
- Allgemeines Wahlrecht (Kategorie Regierung)
- Meinungsfreiheit (Kategorie Recht)
- Kastensystem (Kategorie Arbeit)
- Freie Marktwirtschaft (Kategorie Wirtschaft)
- Religionsfreiheit (Kategorie Religion)

Forschung:
- Repräsentation (Kategorie Regierung)
- Bürokratie (Kategorie Recht)
- Emanzipation (Kategorie Arbeit)
- Merkantilismus (Kategorie Wirtschaft)
- Religionsfreiheit (Kategorie Religion)
- Kastensystem (Kategorie Arbeit)

Einige Staatsformkomponenten sind doppelt aufgeführt, da sie für verschiedene Strategien geeignet sind. Hier ein paar klassische Kombinationen:

Militär:
Polizeistaat + Nationale Selbstständigkeit + Sklaverei + Merkantilismus + Theokratie

Wirtschaft:
Allgemeines Wahlrecht + Meinungsfreiheit + Emanzipation + Freie Marktwirtschaft + Pazifismus

Wissenschaft:
Repräsentation + Meinungsfreiheit + Kastensystem + Merkantilismus + Religionsfreiheit

Kultur und Religion

Kulturelles Erbe

Damit Ihr Volk zu wahrer Größe heranwächst, bedarf es zweier weiterer Komponenten: Religion und Kultur.

1. Die Kultur erhöht den Einflussradius Ihrer Stadt und so können Sie größere Gebiete bewirtschaften. Kultur wird wie ein Rohstoff von den Städten erzeugt, indem Sie bestimmte Gebäude wie Obelisken erbauen. Dazu erforschen Sie natürlich die Technologie Mystik beziehungsweise erfinden das Weltwunder Stonehenge. Ist Ihr Kulturwert zu gering, verlieren Sie automatisch Gelände und Ihre Siedlungen laufen Gefahr, zu revoltieren und zu einem kulturell höheren Gegenspieler überzulaufen.

2. Achten Sie also stets darauf, dass Ihre Kul-

tur am Anfang des Spiels pro Runde mindestens 5 Punkte steigt und über den Werten der Konkurrenz liegt. Ein Vergleichsdiagramm finden Sie in der Stadtansicht links unten im Menü. Generell gilt: Je mehr Kulturpunkte, desto besser.

Neue Religion gründen

Religion ist die zweite Säule, auf der Ihr Erfolg beruht. Religionen machen Ihre Einwohner zufriedener, erwirtschaften Gold, begünstigen das Kulturwachstum und die Forschung.
1. Um Religion zu fördern, müssen Sie die Mystik entdeckt haben.
2. Anschließend entwickeln Sie gezielt eine Glaubensrichtung, damit Sie zur gewünschten Religion gelangen. Jede Religion bietet indirekte Vor- und Nachteile. Wenn Sie zum Beispiel das Christentum anstreben, sollten Sie als erste Nation Monotheismus und Theologie entdeckt haben. Dann dürfen Sie die Sixtinische Kapelle bauen, die als Weltwunder zählt und +2 Spezialisten in allen Städten ermöglicht – ein großer Vorteil! Zudem gelangen Sie über das Christentum sehr schnell zu weiterführenden Technologien wie Papier, Druckerpressen oder das Bildungswesen.
3. Gehen Sie einen anderen Religionsweg, etwa über das buddhistische Priestertum, brauchen Sie mehr Forschungsschritte bis zu diesen Techniken. Wägen Sie daher im Vorhinein genau ab, welche Religionsrichtung Ihr Volk einschlägt. Hier die bei **Civilization 4** verfügbaren Religionsgemeinschaften (in Klammern die dafür benötigte Technologie):

Buddhismus (Meditation)
Christentum (Theologie)
Hinduismus (Polytheismus)
Islam (Göttliches Recht)
Judentum (Monotheismus)
Konfuzianismus (Gesetzgebung)
Taoismus (Philosophie)

Sie können die Religion im laufenden Spiel auch wechseln. Sie rufen dazu den Religionsberater (Tastaturkürzel F7) auf, wählen die gewünschte Religion und klicken auf „Konvertieren“. Auf einen Wechsel folgt bei den meisten Nationen eine Runde lang Anarchie. Wenn Sie die allgemeine Religionsfreiheit erforscht haben, lassen Sie auch Minderheiten zu. So können Sie Gebäude aus allen Religionsgemeinschaften bauen, genießen sämtliche Vorteile und die Moral steigt.

Wirtschaft

Richtig Haus halten

1. Achten Sie immer auf Ihre Handelsbilanzen im Finanzberater (Tastaturkürzel F2). Übersteigen Ihre Ausgaben die Einnahmen, reagieren Sie besser schnell.
2. Um die Bilanz zu verbessern, errichten Sie neue Dörfer, die Gold erwirtschaften.
3. Die zweite wichtige Einnahmequelle sind Rohstofffelder, die auf der Karte verteilt sind. Errichten Sie hier Plantagen oder Minen.
4. Besitzen Sie viele Rohstoffe eines Typs, handeln Sie mit Ihren Nachbarn. So erzielen Sie Exportüberschüsse
5. Wenn Sie die Forschung auf den Handel konzentrieren, können Sie in Ihren Städten weitere lukrative Gebäude wie Märkte, Krämer oder Banken bauen. Dadurch erhöhen sich auch die Einnahmen der Gemeinden.
6. Handelsspezialisten bringen Profite.
7. Sparen Sie. Erforschen Sie die Gesetzgebung und bauen Gerichtsgebäude, halbieren sich die Kosten für jedes weitere Haus!

Wunder

Weltkulturerbe schaffen

Es gibt zwei Wunderkategorien: nationale Wunder und Weltwunder.
1. Pro Stadt dürfen Sie maximal zwei nationale Wunder bauen. Dazu zählen Stätten wie beispielsweise die Wall Street oder die Universität von Oxford. Die Wall Street erhöht das Einkommen, während Oxford die Forschung ankurbelt. Da die meisten nationalen Wunder nur einen lokalen Effekt haben, sollten Sie natürlich genau überlegen, wo Sie was errichten. An einem Wirtschaftsstandort macht sich die Wall Street besonders gut und Forschungsstätten sollten mit der Universität ausgestattet sein.
2. Von den insgesamt 33 Weltwundern dürfen Sie prinzipiell alle errichten, aber jeweils nur einmal. Die Effekte der Weltwunder erstrecken sich dagegen über Ihre gesamte Nation, weshalb es unerheblich ist, wo Sie diese bauen. Besonders wichtig sind die Weltwunder Stonehenge, Pyramiden und das Orakel. Erforschen Sie zum Beispiel Stonehenge, werden in allen Ihren Städten automatisch Obelisken aufgestellt, die wiederum den Kulturwert anheben.

Kriegshandwerk

Krieg führen

Entweder ziehen Sie schnell in den Krieg und versuchen, den Gegner in einem frühen Entwicklungsstadium niederzuwerfen, oder Sie bauen erst eine Wirtschaftsmacht auf und erdrücken den Kontrahenten im späteren Spielverlauf. Hier ein paar Tipps:

Früher Angriff

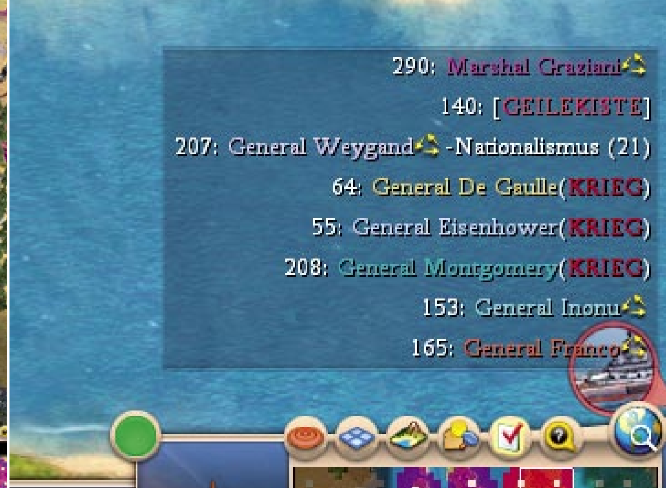
Da die Gegner anfangs meist weit entfernt siedeln, brauchen Sie schnell Einheiten, um die entlegenen Ziele in einem zeitlich akzeptablen Rahmen attackieren zu können. Reiter sind also mindestens erforderlich, um erfolgreich zu sein; Reiterei ist bereits nach wenigen Spielzügen erforschbar. Zuvor sollten Sie natürlich ein paar Siedlungen gegründet und ausgebaut haben. Ohne jegliche wirtschaftliche Macht gewinnen Sie nie einen Blumentopf. Achten Sie hierbei darauf, dass Sie schnell an Eisen und Bronze gelangen, um Schwertkämpfer und Reiter ausbilden zu können.

Später Angriff

Bauen Sie zunächst Ihre Wirtschaft voll aus und greifen Sie erst im Mittelalter einen Gegner an. Wichtig ist, dass Sie bis dahin einen technologischen Vorteil gegenüber Ihren Widersachern erreicht haben. Während Sie Ihr Wirtschaftsimperium ausbauen, sollten Sie hin und wieder Militäreinheiten aufstellen. Ist Ihr Militär zu schwach, nutzen Computer- wie menschliche Gegner die Chance und überrollen Sie vorzeitig. Als Ziel suchen Sie sich immer den schwächsten Gegner aus. Die Punktzahlanzeige rechts im Hauptbildschirm ist ein gutes Indiz, welcher Gegner der schwächste ist (siehe Bild unten). (oh/sw)



FORSCHUNG Den Technologiebaum erreichen Sie über den Hotkey F6. Prüfen Sie, welchen Strang es zu erforschen gilt, um zu Ihrer Wunschtechnologie zu gelangen.



KRIEGSZIEL Werfen Sie vor einem Krieg einen Blick auf die Gegnerleiste. Greifen Sie am besten den Gegner mit der geringsten Punktzahl an.

Online-Spiele tunen

Welche Hardware garantiert einen optimalen Online-Spielbetrieb? Gibt es Möglichkeiten, die Internetverbindung zu optimieren? Wir helfen Ihnen weiter!

In den Top Ten der Spiele-Verkaufs-Charts finden sich neben der Online-Rollenspiel-Referenz **World of Warcraft** aktuell mehrere Titel wie **Age of Empires 3**, **Call of Duty 2** oder **Battlefield 2**, die zusätzlich zum Einzel- über einen Netzwerk- beziehungsweise Online-Modus verfügen. Die Grundvoraussetzung für ein verzögerungsfreies Spielvergnügen ist eine optimale Internetverbindung. Wie Sie diese herstellen und welche Hardware einen reibungslosen Online-Spielbetrieb garantiert, erfahren Sie hier.

Internet-Traffic minimieren

Bevor Sie sich in das Online-Spielvergnügen stürzen, achten Sie darauf, dass die Spiele auf die volle Bandbreite Ihrer Internetverbindung zugreifen können. Vor allem Benutzer von 56k- und ISDN-Modems oder PCI-Modemkarten sollten dafür sorgen, dass außer dem Spiel keine anderen Anwendungen auf das Internet zugreifen. Ob Chat- und Mail-Programme, Teamspeak, Voice over IP, die Auto-Update-Funktion des Spiels oder Programme mit Filesharing-System – alles schluckt wertvolle Bandbreite und ist nicht selten die Ursache für nervige Ruckler beim Spielen via Internet.

Hardware-Anforderungen des Spiels beachten

Die Ursache für Ruckler beim Spielen über das Internet ist aber nicht zwangsläufig ein überlastetes Netzwerk. Titel wie **Battlefield 2**, **Call of Duty 2** oder **Age of Empires 3** benötigen für die höchstmögliche Detailstufe entweder eine sehr schnelle CPU (**Age of Empires 3**) oder einen High-End-3D-Beschleuniger wie Geforce 7800 GT/GTX oder Radeon X1800 XL/XT (**Call of Duty 2**, **Battlefield 2**). Überprüfen Sie daher vor dem Start Ihrer Online-Session im Einzelspielermodus mit dem Benchmark-Tool Fraps, ob Ihre Hardware leistungstechnisch eine durchschnittliche Framerate von 35 bis 45 Fps mit den von Ihnen gewählten Grafikeinstellungen garantiert. Ist dies nicht der Fall, hilft nur die Reduktion einzelner Details. Ein wichtiger Faktor für eine optimale Online-Performance ist der Arbeitsspeicher. Vor allem bei Online-Rollenspielen werden kontinuierlich Texturdaten im Hintergrund nachgeladen. Ist die Hauptspeichermenge zu klein, erfolgt eine Auslagerung auf die Festplatte. Bei neuerlichem Bedarf werden die Daten wieder von der Festplatte ins RAM geschrieben. Das führt zu nervigen Aussetzern. Ein gutes Beispiel ist **World of Warcraft**. In Städten wie Ogrimmar oder Ironforge tummeln sich vor den Auktionshäusern oder der Bank sehr viele Spieler. Bei der höchster Sichtweite reichen 512 MByte RAM nicht aus, um deren Texturdaten für die Darstellung zu speichern. So kommt es zu störenden Rucklern. Besonders hohe Anforderungen an den Speicher stellt **Battlefield 2**. Hier garantieren erst 2.048 MByte Arbeitsspeicher ein ruckelfreies Spielvergnügen.

Arbeitsmaterial

Raspppoe
www.raspppoe.com/RASPPPOE_098B.Zip

Cfos Speed
www.cfos.de/cfosspeed-v212.exe

Portforward
http://www.portforward.com/routers.htm

DU Meter
www.dumeter.com

Speedmeter-Speedtest
www.speedmeter.nl/speedmeter.de/TestSuite/TestController.asp

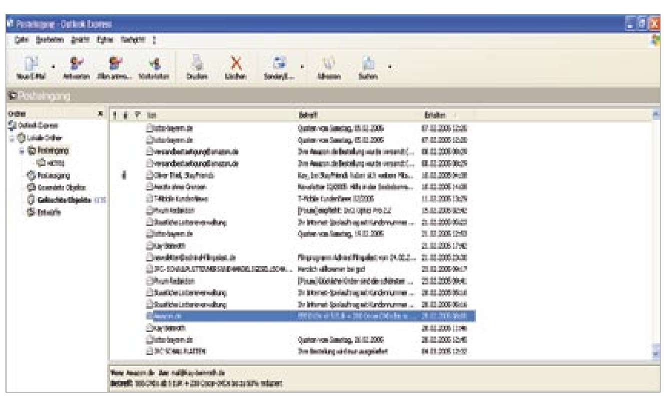
Wie erkenne ich einen Lag?

Von einem so genannten Lag ist die Rede, wenn der Server auf die Eingabe des Spielers mit Verzögerung reagiert. Einerseits führt ein Lag zu einem kurzzeitigen Einfrieren des aktuellen Bildes. Andererseits werden die per Maus und Tastatur gesteuerten Bewegungen sowie das Abfeuern von Waffen oder das Ausführen von Aktionen nicht direkt umgesetzt. Das führt zu Nachteilen. Mit dem Begriff Lag bezeichnet man einen hohen Ping-Wert. Im Normalfall sollte der Ping bei Shootern zwischen 50 und 90 ms liegen. Strategie- und Rollenspiele lassen sich dagegen auch mit einem deutlich höheren Ping-Wert noch passabel spielen.

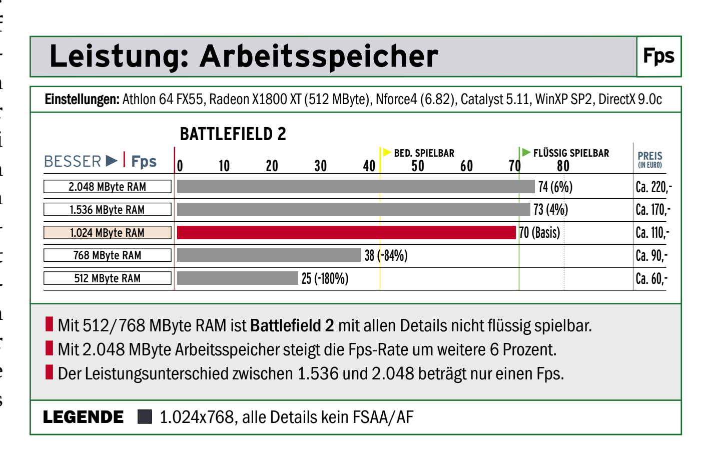
Internet-Bandbreiten

Verbindung	Empfangen (theoretisch)	Senden (theoretisch)	Empfangen (gemessen)*	Senden (gemessen)*
DSL 6000**	6.000 kBit	512 kBit	5.171,2 kBit	497,6 kBit
DSL 2000***	2.000 kBit	192 kBit	1.794,4 kBit	152 kBit
DSL 1000***	1.000 kBit	128 kBit	569,6 kBit	111,2 kBit
ISDN-Kanalbündelung**	128 kBit	128 kBit	104 kBit	116,8 kBit
ISDN (Standard)**	64 kBit	64 kBit	61,6 kBit	51,2 kBit
Modem (Maximum)	56 kBit	48 kBit (V.92)	40,8 kBit	25,6 kBit
Modem (Standard)	42 kBit	33 kBit	-	-

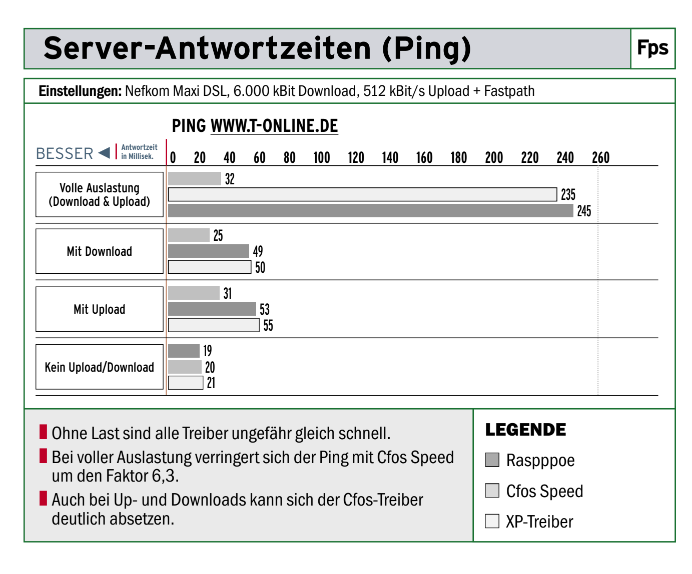
* Speedmeter-Selftest ** Nefkom Maxi DSL/ISDN *** T-Online-Zugang



MAIL-PROGRAMME: Läuft Outlook Express während eines Online-Matches im Hintergrund, deaktivieren Sie den automatischen Mail-Abruf zugunsten der Bandbreite.



Server-Antwortzeiten (Ping)



Praxis-Tipps: Bandbreite und Ping messen und verbessern!

Online-Spieler brauchen neben einer hohen Bandbreite auch kurze Reaktionszeiten. Ansonsten verderben Lags und Ruckler den Spielspaß.

Die Höhe der Bandbreite hängt von Ihrer Internetverbindung ab. Mit einem DSL-Anschluss empfangen Sie beispielsweise fast achtmal so viele Daten wie mit dem ISDN-Pendant. Das heißt nicht zwangsläufig, dass eine Verbindung via ISDN oder Modem für Online-Spiele gänzlich ungeeignet ist. Mit einigen Tricks können Sie auch hier einen akzeptablen Spielbetrieb sichern. Im Gegensatz dazu garantiert eine DSL-Verbindung nur dann optimalen Spielfluss, wenn der Server verzögerungsfrei reagiert.

Ping und Bandbreite prüfen

Um den Ping manuell zu überprüfen, klicken Sie auf „Start“, wählen „Ausführen“ und öffnen mit „cmd“ die DOS-Eingabeaufforderung. Geben Sie „ping <Webseite>“ ein, dann wird der Ping gemessen und ausgegeben. Außerdem können Sie mithilfe von Tools ermitteln, wie groß die Datenmenge ist, die Ihr Rechner während eines Online-Spiels empfängt und sendet. Der Traffic Monitor (www.trafficmonitor.de) zeichnet etwa die übertragene Datenmenge der Internetverbindung auf und stellt die empfangenen und gesendeten Bytes pro Sekunde in zwei Graphen dar. Mit dem DU Meter können Sie die durchschnittliche Bandbreite sowie Höchstwerte über einen bestimmten Zeitraum mit einer Stoppuhr-Funktion ermitteln. Für eine generelle Messung der Sende- und Empfangsleistung eignet sich der Speedmeter-Speedtest.

Populäre Online-Spiele im Bandbreiten-Check

Um Ihnen einen Überblick zu geben, welche Bandbreite Online-Spiele benötigen, haben wir diese für fünf aktuelle Titel mit dem DU Meter und einer 10-MBit-Standleitung gemessen. Zusätzlich haben wir auch die Spielbarkeit mit verschiedenen Internetzugängen ermittelt (siehe Extrakästen). Beim Vergleich der durchschnittlichen Download- und Upload-Raten fiel auf, dass Online-Shooter (**Battlefield 2**, **Star Wars: Battlefront 2**, **Call of Duty 2**) nach einer höheren Bandbreite verlangen als Online-Rollen- oder Strategie-Spiele wie **Age of Empires 3** oder **World of Warcraft**. Außerdem reduziert sich die Höhe der geforderten Bandbreite für eine optimierte Datenübertragung, wenn eine langsamere Internetverbindung zum Einsatz kommt. Deshalb sollten Sie im Mehrspieler-Options-Menü des Spiels nur die von Ihnen für den Online-Zugang verwendete Hardware anwählen. Stellen Sie im Gegensatz dazu bei **Call of Duty 2** fest, dass Ihre DSL-Verbindung ungewöhnlich langsam ist oder oft Lags auftreten, sollten Sie im Server-Options-Menü auf eine ISDN-Verbindung umstellen.

Datenkompression und Kanalbündelung

Sind Sie per Modem oder ISDN-Karte mit der Online-Spielwelt verbunden, können Sie mit einigen Tricks die Datenübertragung verbessern. Achten Sie bei der Einwahl per ISDN-Modem darauf, dass die Kanalbündelung aktiviert ist. Das kostet zwar doppelt, kann aber den Datenverkehr von und zu den Servern der Online-Spiele beschleunigen. Kontrollieren Sie auch, ob die Datenkomprimierung aktiv ist. Öffnen Sie dazu Ihre DFÜ-Verbindung und wählen Sie „Eigenschaften“. Klicken Sie dann auf „Netzwerk“ und „Eigenschaften“, dort müssen Sie gegebenenfalls unter „Modemkomprimierung aktivieren“ einen Haken setzen. Bei den meisten modernen Modem-Modellen ist die Technik bereits ab Werk aktiviert und wird von den Providern unterstützt. Bei ISDN-Zugängen ist sie weniger verbreitet. Große Provider wie 1&1 oder T-Online bieten den Service an, andere wie AOL oder Nefkom nicht.

Ping verbessern mit Fastpath

DSL-Nutzer haben die Möglichkeit, ihre Ping-Zeit mit „Fastpath“ drastisch zu verkürzen. Fastpath deaktiviert das Interleaving. Dieses Verfahren mischt beim Herunterladen die Inhalte der Datenpakete oder sortiert die Pakete um, damit Übertragungsfehler leichter zu korrigieren sind. Das verringert die Reaktionszeit und der Ping sinkt von 100 bis 150 ms auf 50 oder sogar 30 ms. Die Fastpath-Option ist bei Anbietern wie Arcor und AOL kostenlos, T-Online-Kunden berappen dafür aber eine Einrichtungsgebühr von 24,99 Euro sowie 99 Cent pro Monat.

Alternative DSL-Treiber

Wer seine DSL-Leitung während des Spielens im Internet mit zusätzlichem Datenverkehr belastet, kann alternative „pppoe“-Treiber (point-to-point-protocol-over-ethernet) wie Raspppoe oder Cfos Speed nutzen. In unseren Test mit diesen Treibern stellten wir fest: Die Ping-Zeit verringert sich mit Cfos-Speed bei voller Auslastung der Leitung zum T-Online-Sever (Upload + Download) im Vergleich zum XP-Treiber von 235 ms auf 32 ms. Das garantiert auch spontane Online-Spiele-Sessions während eines laufenden Up- oder Downloads. Der Raspppoe-Treiber bringt allerdings keine Verbesserung der Ping-Zeiten. Cfos Speed kann auch an einem Router betrieben werden. Sobald allerdings zwei Rechner auf den Router zugreifen, erzielen Sie keine verringerten Ping-Zeiten. Mit der nächsten Cfos-Speed-Version ist dieses Problem behoben, sodass auch mehrere Rechner an einem Router das Traffic Shaping des Treibers nutzen können.

WLAN-Tuning

Bei einer WLAN-Internetverbindung verringert sich die Bandbreite, wenn das Funknetzwerk an seine Reichweitengrenze stößt. Hier hilft eine Spezial-Antenne wie die Wireless Garden Super Cantenna. Diese bündelt die Funkwellen, wird per koaxialen Antennenanschluss an den Access Point oder WLAN-Adapter angeschlossen und punktgenau auf das Ziel ausgerichtet. Nach unseren Messungen erhöht die Super Cantenna die Reichweite deutlich. Vor allem sinkt die Bandbreite wesentlich später als mit einer Stabantenne.

Der Game Tuner

Der Game Tuner (als Vollversion auf der Heft-CD/DVD unseres Schwestermagazins PC Games Hardware, aktuelle Ausgabe 02/06) ist ein nützliches Programm, das Ihre Systemdateien für eine optimale Spiele-Performance konfiguriert. Es optimiert neben den Festplatten- und Cache-Zugriffen sowie der Grafikleistung auch die Netzwerk- und Internetverbindung. Im Praxistest mit **World of Warcraft** und einer vom Game Tuner optimierten ISDN-Verbindung stellten wir subjektiv tatsächlich eine Reduktion der Lags bei einem ausgedehnte Ironforge-Rundgang fest.

Online-Spiele im Bandbreiten-Check

Mit dem DU Meter und einer 10-MBit-Standleitung ermittelten wir die durchschnittliche sowie die maximal Up- und Download-Rate von fünf aktuellen Online-Spielen.

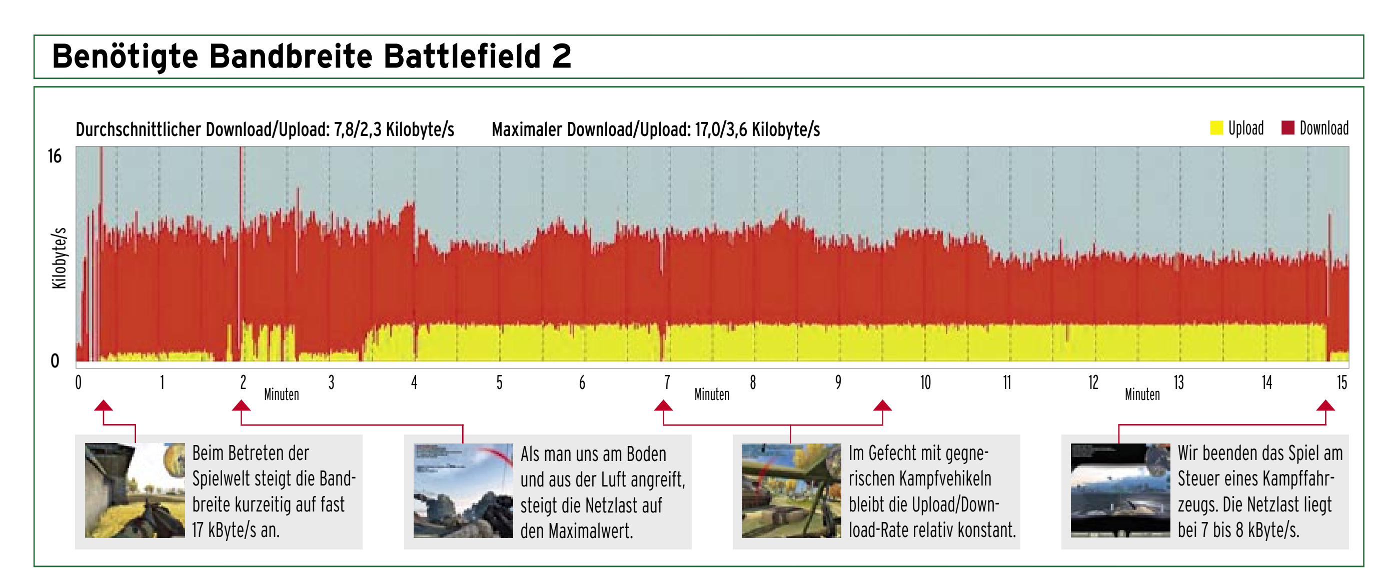
Age of Empires 3 — Upload / Download
Durchschnittlicher Download/Upload: 2,1/1,6 Kilobyte/s Maximaler Download/Upload: 6,1/5,1 Kilobyte/s
Kilobyte/s: 0–6; Minuten: 0–15

Call of Duty 2 — Upload / Download
Durchschnittlicher Download/Upload: 5,4/2,0 Kilobyte/s Maximaler Download/Upload: 16,4/3,1 Kilobyte/s
Kilobyte/s: 0–16; Minuten: 0–15

Stars Wars: Battlefront 2 — Upload / Download
Durchschnittlicher Download/Upload: 9,0/1,8 Kilobyte/s Maximaler Download/Upload: 17,1/5,1 Kilobyte/s
Kilobyte/s: 0–16; Minuten: 0–15

World of Warcraft — Upload / Download
Durchschnittlicher Download/Upload: 1,9/0,4 Kilobyte/s Maximaler Download/Upload: 15,6/9,1 Kilobyte/s
Kilobyte/s: 0–16; Minuten: 0–15

Benötigte Bandbreite Battlefield 2



Spielbarkeit bei unterschiedlicher Auslastung

Kein Upload/Download			
DSL-Treiber	XP-Treiber	Cfos Speed*	Raspppoe
World of Warcraft			
Age of Empires 3			
Call of Duty 2			
Battlefield 2			
Star Wars: Battlefront 2			
Mit Upload			
DSL-Treiber	XP-Treiber	Cfos Speed*	Raspppoe
World of Warcraft			
Age of Empires 3			
Call of Duty 2			
Battlefield 2			
Star Wars: Battlefront 2			
Mit Download			
DSL-Treiber	XP-Treiber	Cfos Speed*	Raspppoe
World of Warcraft			
Age of Empires 3			
Call of Duty 2			
Battlefield 2			
Star Wars: Battlefront 2			
Volle Auslastung durch Upload/Download			
DSL-Treiber	XP-Treiber	Cfos Speed*	Raspppoe
World of Warcraft			
Age of Empires 3			
Call of Duty 2			
Battlefield 2			
Star Wars: Battlefront 2			

Sehr guter Ping-Wert (< 50ms) · Guter Ping-Wert (50-90ms) · Durchschnittlicher Ping-Wert (> 90ms)

Settings: Nefkom Maxi DSL, 6.000 kBit Download, 512 kBit/s Upload + Fastpath

* Mit aktiviertem Traffic-Shaping

Die optimale Hardware für Online-Spiele

Onlinespiel	DSL 2000/1000	ISDN Kanalbündelung	ISDN (Standard)	Modem (Maximum)
Call of Duty 2				
Battlefront 2				
Battlefield 2				
Age of Empires 3				
World of Warcraft				

Optimal spielbar · Spielbar · Spielbar mit Einschränkungen · Nicht spielbar

Tipp Reichweite der WLAN-Verbindung verbessern



SUPER CANTENNA: Da die Antenne in Dosenform die Funkwellen bündelt, erhöht sie die Reichweite des Netzwerkes nur, wenn sie punktgenau ausgerichtet ist.

TROUBLE-SHOOTING: Wertvolle Online-Hilfen bei Problemen

Trotz optimaler Online-Verbindung haben Sie beim Spielen immer noch Probleme? Wir sagen, welche Hilfen es gibt.

Eine schnelle Internetverbindung mit niedrigem Ping und hoher Bandbreite garantiert noch nicht zwangsläufig ein ungetrübtes Online-Spielvergnügen. Im Gegenteil: Oft gibt es Probleme mit Versions-Updates, verfügbaren Server-Verbindungen, der Anti-Cheat-Software sowie der Performance mit bestimmter Hardware. Lesen Sie im Folgenden, wie Sie viele dieser Spaßbremsen mit wenig Aufwand ad acta legen.

Die Webseite des Herstellers

Die erste Adresse bei Problemen ist die FAQ- oder Technical-Support-Seite des jeweiligen Spieleherstellers (siehe Info-Kasten unten rechts). Hier finden Sie nicht nur Antworten auf häufig gestellte Fragen, sondern auch konkrete Problemlösungen. Setzt bei Ihnen bespielsweise in **Battlefield 2**-Online-Gefechten mit VoIP und einem Realtek-AC97-Onboard-Soundchip die Akustik zeitweise aus, verringern Sie die Soundhardware-Beschleunigung. Gehen Sie dazu auf „Start“ und geben Sie unter „Ausführen“ „Dxdiag“ ein. Wählen Sie nun den Reiter „Sound“ und stellen Sie den Schieberegler nach ganz links auf „Keine Beschleunigung“.

Erhalten Sie nach Spielstart die Fehlermeldung „Unload Debugger and Try Again“, so deaktivieren Sie den Debugger, der mit der Ulead-Software für AMD-Prozessoren oder der Software für eine SB-Audigy-2-Karte installiert wird. Um den Ulead-Debugger auszuschalten, klicken Sie auf „Start“ und durchsuchen mit „Suchen“ alle Dateien und Ordner nach der Datei „amdfix.sys“. Nachdem Sie diese in „amdfix.sys.old“ unbenannt und den Rechner neu gestartet haben, taucht die Fehlermeldung nicht mehr auf. Falls sich jetzt jedoch die Ulead-Software beschwert, machen Sie die Änderung wieder rückgängig und führen Sie vor jedem **Battlefield 2**-Start erneut durch. Bei Problemen mit dem Debugger der Audigy-2-Software nehmen Sie eine Änderung in den Einstellungen vor. Suchen Sie unter dem Pfad „Start\Programme\Creative\Audigy 2“ die Option „Begrüßungsmenü“. Sie setzen unter „Diese Meldung nicht mehr anzeigen“ einen Haken und starten den PC neu.

Recherche in den Foren

Falls der Hersteller keine Problemlösung auf Lager hat, hilft ein Blick in die Foren des jeweiligen Spiels. So klagten viele **Battlefield 2**-Spieler darüber, dass ihre Systempartition für die Installation des Patch v1.12 nicht über die geforderten 3 Gigabyte freien Speicherplatz verfügt. Das können Sie wie folgt umgehen: Kopieren Sie den Patch auf ein Laufwerk mit ausreichend Speicherplatz. Klicken Sie auf „Start“, dann auf „Ausführen“ und geben Sie „regedit“ ein. Suchen Sie unter „HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows“ den Ordner „Current Version“ und führen Sie einen Doppelklick auf „ProgramFilesDir“ aus. Fügen Sie in dem Pfad den Buchstaben für das Laufwerk ein, auf das Sie vorher den Patch kopiert haben. Ist die Installation abgeschlossen, machen Sie die zuvor durchgeführte Änderung im Current-Version-Ordner wieder rückgängig, da ansonsten Windows-Anwendungen automatisch unter dem neuen Pfad gespeichert werden.

Port-Forwarding bei Routern

Hängt Ihr PC an einem Router, der mit einer DHCP-Funktion ausgestattet ist, so wird ihm automatisch eine IP-Adresse zugewiesen. Der Router selbst bekommt von Ihrem DSL-Provider allerdings eine andere IP-Nummer. Mithilfe des so genannten Port-Forwardings werden die Pakete aus dem Internet an den jeweiligen Rechner im lokalen Netzwerk weitergeleitet. Online-Spiele kommunizieren über verschiedene Ports mit dem Server. Jeder Port hat eine Nummer, über die Sie das Port-Forwarding im Router einstellen können. So nutzt beispielsweise **Battlefield 2** unter anderem den Port 4711. Im Router bestimmen Sie nun, dass alle Pakete, die am Port 4711 ankommen, an die lokale IP Ihres Rechners weitergeleitet werden. Sind die Ports nicht konfiguriert, können Sie sich oft gar nicht mit dem Server verbinden oder Features wie die Kommunikation per Headset funktionieren nicht.

Es gibt allerdings Router, bei denen Port-Forwarding für bestimmte Online-Spiele nicht möglich ist. So erlaubt es die erste Version des D-Link DI-604 nicht, eine ausreichende Port-Zahl für **Battlefield 2** einzustellen. In diesem Fall sollten Sie, falls vorhanden, das DMZ des Gerätes nutzen. Alternativ können Sie den Router auf den Brückenmodus umstellen. Dazu müssen Sie allerdings Ihren Provider kontaktieren, damit dieser die seinerseits notwendigen Änderungen vornimmt.

Mogeln nicht erwünscht

Damit es beim Online-Match fair zugeht, gibt es die Punkbuster-Software. Diese arbeitet nach dem Client-Server-Prinzip und überwacht wie ein Virenscanner den PC des Spielers. Dabei scannt sie den Speicher und Spieledateien auf der Festplatte nach Cheats und fragt bei den Clients nach, ob der Rechner cheatfrei ist. Findet Punkbuster einen Cheat, wird der Spieler vom Spiel ausgeschlossen. Falls es Probleme mit dem Auto-Update-System der Software gibt, finden Sie auf der Punkbuster-Homepage (www.evenbalance.com) den Download für ein manuelles Update. Anti-Cheat-Software steht bei Online-Spielern generell hoch im Kurs.

Alternative Spieleserver

Wer auf der Suche nach alternativen Servern, nützlichen Links und Foren rund um Titel wie **Battlefield 2**, **Call of Duty 2** und **Star Wars: Battlefront 2** ist, sollte die Gamespy-Arcade-2.0-Trial-Version 2.0 nutzen. Diese können Sie direkt mit dem Hauptspiel installieren. Neben einer Liste mit der Anzahl der spielbaren Server können Sie hier auch Demos herunterladen oder mit anderen Spielern chatten. (fs)

Wichtige Support-Seiten und Foren

Hersteller-Support-Seiten

Age of Empires 3:
www.agecommunity.com

Battlefield 2:
http://forum.eagames.co.uk/viewtopic.php?t=603 (FAQ)
http://support.ea.com (Technical Support)

Call of Duty 2:
https://activision.custhelp.com (Activision Customer Support)
www.iwnation.com/Forums/index.php?showforum=87 (Offizielles-Infinity Ward-Forum)

Star Wars: Battlefront 2:
http://forums.lucasarts.com/forum.jspa?forumID=69

World of Warcraft:
www.worldofwarcraft.com/lowbw.html

Wichtige Foren

Age of Empires 3:
www.age-community.net/forum
www.aoe3-planet.de
www.aoen.de

Battlefield 2:
www.forumplanet.com/planetbattlefield
http://forums.totalbf2.com
www.shackbattles.com/wiki/index.php/Battlefield_2

Call of Duty 2:
www.forumplanet.com/planetcallofduty

Star Wars Battlefront 2:
http://swg.gamona.de/forum/forumdisplay.php?f=38
www.projektstarwars.de/forum/forumdisplay.php?f=134

World of Warcraft:
http://forums-de.wow-europe.com
www.wow-forum.de

Spieletuning



Call of Duty 2

Viele Spieler des Shooters wissen gar nicht, welche Performance-Reserven in der Engine schlummern. Das lässt sich ändern – gewusst, wie.

Selbst bei minimalen Details und einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln läuft **Call of Duty 2** auf einem Athlon XP 2800+ und einer Radeon 9800 Pro mit 80 Fps. Doch dann erinnert der Weltkriegs-Shooter eher an ein fünf Jahre altes Spiel. Um die Grafikpracht genießen zu können, benötigen Sie einen halbwegs aktuellen Rechner oder sollten wissen, welche Schalter die Bildqualität kaum verschlechtern und eine deutliche Leistungssteigerung mit sich bringen. Neben den besten Tuning-Tipps erfahren Sie auch, wie Sie **Call of Duty 2** für Benchmarks verwenden.

Introszenen ausschalten

Wenn Sie den Multiplayer-Teil von **Call of Duty 2** zum ersten Mal starten, sehen Sie die Introsequenzen. Schon beim zweiten Start kommen Sie ohne Unterbrechungen ins Spiel. Klicken Sie jedoch das Symbol für Singleplayer an, laufen die Introvideos immer wieder. Abschalten funktioniert so: Sie klicken mit der rechten Maustaste aufs Singleplayer-Icon und wählen „Eigenschaften" aus. Gehen Sie in die Zeile „Ziel:" und geben Sie hinter dem Programmaufruf ein Leerzeichen plus „+set com_introplayed 1" ein.

Tuning-Maßnahmen

Möchten Sie **Call of Duty 2** in voller Pracht genießen, muss es schon ein aktuelles High-End-System sein. Unser Testrechner mit Athlon 64 X2 4800+ und Radeon X1800 XT quetscht aus dem Ego-Shooter mit allen Details 48 Fps heraus. Zur Information: Ab einer Durchschnitts-Framerate von 40 Fps läuft **Call of Duty 2** erst richtig flüssig. Mit einem älteren Rechner (Athlon XP 2700+ und Geforce 6600) ist es schon schwierig, den Bildaufbau des Spiels flüssig zu halten.

Der Fps-Wert steigt sofort von 13 auf gut spielbare 61 Bilder pro Sekunde, wenn Sie den Rendering-Pfad von DirectX 9 auf DirectX 7 umstellen. Allerdings verschwinden in diesem Modus auch einige Schalter wie „Schatten" oder „Anzahl dynamischer Lichter". Wollen Sie auf die DX9-API nicht verzichten, schalten Sie dynamische Lichter und weiche Rauchkanten aus. Zudem ist nur mit einer geringen Texturqualität flüssiges Spielen möglich. Durch die

Leistung: Grafikkarten | Fps

Einstellungen: Athlon 64 X2 4800+, Nforce4 SLI, 2x 512 MByte DDR400, Forceware 81.89, Catalyst 5.10a, WinXP SP2

CALL OF DUTY 2 (SINGLEPLAYER-DEMO) — BESSER ▶ | Fps (B. SP. ab 30, FLÜSSIG SPIELBAR ab 40)

Grafikkarte	1.024x768, minimale Spieledetails	1.024x768, max. Spieledetails*	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GTX/512	146 (+19%)	69 (+245%)	40 (+567%)	Ca. 670,-
Geforce 7800 GT/256	145 (+18%)	51 (+155%)	23 (+283%)	Ca. 360,-
Radeon X1800 XT/512	140 (+14%)	62 (+210%)	35 (+483%)	Ca. 490,-
Radeon X1800 XL/256	140 (+14%)	50 (+150%)	19 (+217%)	Ca. 350,-
Geforce 6800 GT/256	140 (+14%)	40 (+100%)	16 (+167%)	Ca. 290,-
Radeon X800 Pro/256	140 (+14%)	35 (+75%)	12 (+100%)	Ca. 240,-
Geforce 6800/256	125 (+2%)	28 (+40%)	12 (+100%)	Ca. 150,-
Radeon X1600 XT/256	124 (+1%)	34 (+70%)	13 (+117%)	Ca. 200,-
Radeon 9800 Paro/128	123 (Basis)	20 (Basis)	6 (Basis)	Ca. 120,-
Geforce 6600 GT/128	114 (-7%)	28 (+40%)	10 (+67%)	Ca. 150,-

- Mit minimalen Details ist **Call of Duty 2** selbst auf schwachen PC-Systemen spielbar.
- Für maximale Spieledetails benötigen Sie schon eine Geforce 6800 GT.
- Selbst auf High-End-Karten ist **Call of Duty 2** mit 4x AA/8:1 AF kaum flüssig spielbar.

LEGENDE ■ 1.024x768, minimale Spieledetails ■ 1.024x768, max. Spieledetails* ■ 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF

* Kein FSAA/AF

Leistung: Prozessoren | Fps

Einstellungen: Geforce 6600 GT/128, 2x 512 MByte DDR400, Forceware 81.87, Win XP SP2

CALL OF DUTY 2 (SINGLEPLAYER-DEMO) — BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR ab 30)

Prozessor	1.024x768, kein FSAA/AF	Preis (in Euro)
Athlon 64 X2 4800+	28 (+22%)	Ca. 770,-
Athlon 64 3500+	26 (+13%)	Ca. 200,-
Athlon 64 3000+	25 (+9%)	Ca. 130,-
Athlon XP 2800+	23 (BASIS)	Ca. 95,-

- Selbst auf einem A64 X2 4800+ ist **CoD 2** mit einer 6600 GT nur bedingt spielbar.
- Wichtiger als ein schneller Prozessor ist bei **Call of Duty 2** eine gute Grafikkarte.
- Eine Optimierung für Dualcore-CPUs ist bei **Call of Duty 2** nicht vorhanden.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein FSAA/AF





DIRECTX: Auf dem linken Bild ist der DirectX-7-Modus mit allen Details zu sehen, während auf dem rechten Bild der detailliertere DirectX-9-Modus sichtbar ist.

Maßnahmen steigt die Framerate von 13 auf 27 Fps. Installieren Sie dann noch die aktuelle Forceware 81.94, entlocken Sie **Call of Duty 2** 32 Bilder pro Sekunde.

Sind Sie stolzer Besitzer eines High-End-Rechners mit beispielsweise Athlon 64 X2 4800+ und Radeon X1800 XT, können Sie in der Auflösung 1.280x1.024 sogar noch vierfache Kantenglättung (im Spiel) und 8:1 anisotrope Filterung (im Treiber) aktivieren. Die Fps-Zahl fällt geringfügig von 48 auf 44 Bilder pro Sekunde. Der Schalter „Optimierung für SLI" hat interessanterweise auch eine Auswirkung, wenn Sie nur eine Grafikkarte (egal welcher Chipsatz) im Rechner haben. Die Aktivierung der Option erhöht die Fps-Zahl um 12 bis 30 Prozent. Allerdings steht der Schalter „Optimierung für SLI" nach jedem Neustart des Spiels wieder auf „Nein". Beachten Sie bitte, dass Sie die Einstellungen im Spiel für Single- und Multiplayer getrennt einstellen können beziehungsweise müssen.

Benchmarks mit Call of Duty 2

Call of Duty 2 unterstützt alle gängigen Konsolen-Kommandos und eignet sich daher ideal für Benchmarks. Starten Sie den Mehrspieler-Modus, da der Singleplayer beim Abspielen von Timedemos Probleme (wie Abstürze) bereitet. Im Übrigen muss für den Mehrspieler-Modus die **Call of Duty 2**-DVD nicht eingelegt sein. Um eine eigene Timedemo aufzuzeichnen, loggen Sie sich auf einem Server ein oder erstellen ein eigenes Spiel. Sobald Sie die Aufzeichnung für den Benchmark starten wollen, rufen Sie mit der „^"-Taste die Konsole auf und tippen „\record bench" ein. Wenn Sie meinen, dass die aufzuzeichnende Szene lang genug ist (zum Beispiel 90 Sekunden), tippen Sie in der Konsole „\stop-record" ein. Den Benchmark führen Sie aus, indem Sie beim **CoD 2**-Startbildschirm die Konsole aufrufen und „\timedemo bench" eintippen. Nachdem der Benchmark durchgelaufen ist, sehen Sie wieder den Startbildschirm. Mit der Tastenkombination „Shift" plus „^" rufen Sie nun die erweiterte Konsole auf und scrollen mit der „Bild-Auf"-Taste nach oben, bis Sie zur Zeile mit der Benchmark-Auswertung gelangen (beispielsweise „906 frames, 22.7 seconds: 39,9 fps"). (ma/dw)

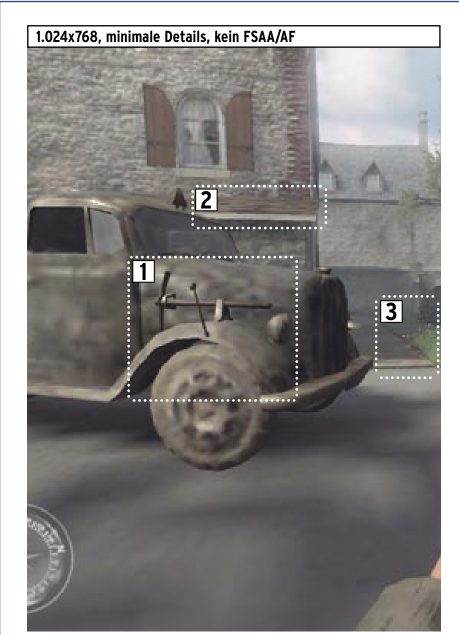
Leistungsbremsen

Option im Menü	Leistungsgwinne: Athlon XP 2700+, Geforce 6600, 512 MByte RAM	Empfohlene Einstellung
Auflösung 800x600	13/17 Fps: 30 Prozent	1.024x768
Texturfilter Bilinear	13/16 Fps: 23 Prozent	Trilinear
Rendering DirectX 7	13/61 Fps: 370 Prozent	Automatisch
Optimierung für SLI: Ja	13/17 Fps: 30 Prozent	Ja
Schatten: Nein	13/20 Fps: 54 Prozent	Nein
Anzahl dynamischer Lichter: Aus	13/17 Fps: 30 Prozent	Aus
Weiche Rauchkanten: Aus	13/18 Fps: 38 Prozent	Aus
Texturauflösung: Gering	13/19 Fps: 46 Prozent	Gering
Normale Kartenauflösung: Gering	13/18 Fps: 38 Prozent	Gering
Spekular-Kartenauflösung: Gering	13/18 Fps: 38 Prozent	Gering
Option im Menü	**Leistungsgwinne: Athlon 64 X2 4800+ Radeon X1800 XT, 2x 512 MByte RAM**	**Empfohlene Einstellung**
Auflösung 1.024x768	48/61 Fps: 27 Prozent	1.280x1.024
Texturfilter 8:1 AF	48/44 Fps: minus 9 Prozent	8:1 AF
Antialiasing: 4x	48/46 Fps: minus 4 Prozent	4x AA
Optimierung für SLI: Ja	48/54 Fps: 12 Prozent	Ja
Schatten: Nein	48/58 Fps: 21 Prozent	Ja
Anzahl dynamischer Lichter: Aus	48/50 Fps: 4 Prozent	Hoch
Weiche Rauchkanten: Aus	48/51 Fps: 6 Prozent	Immer
Texturauflösung: Gering	48/49 Fps: 2 Prozent	Extra
Normale Kartenauflösung: Gering	48/49 Fps: 2 Prozent	Extra
Spekular-Kartenauflösung: Gering	48/48 Fps: Keine Verbesserung	Extra

Für ein flüssiges Spielvergnügen benötigen Sie neben einer 3-GHz-CPU vor allem eine High-End-Grafikkarte wie eine Geforce 6800 Ultra/7800 GTX oder Radeon X1800 XL/XT. Mit einer Geforce2/4 MX 440 ist der Titel im Rendermodus DirectX 7 spielbar.

Die Grafikeinstellungen im direkten Vergleich

1.024x768, minimale Details, kein FSAA/AF

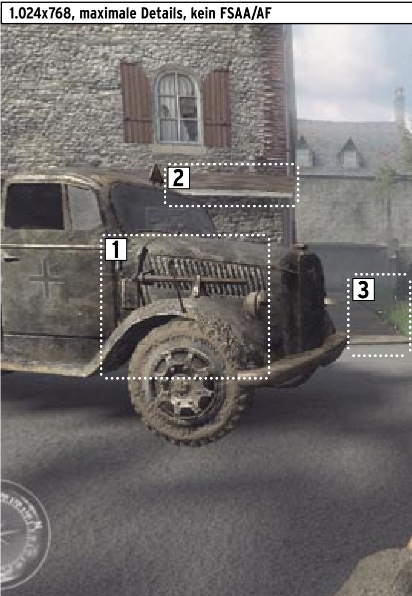


1 Texturdetails niedrig: Mit niedrigaufgelösten Texturen sind nur grobe Muster zu erkennen. Das Fahrzeug wirkt unrealistisch.

2 Keine Kantenglättung: Am Brett sind deutliche Abstufungen bei den Kanten erkennbar.

3 Keine anisotrope Filterung: Die Bodentextur wirkt verschwommen und zeigt wenige Details.

1.024x768, maximale Details, kein FSAA/AF

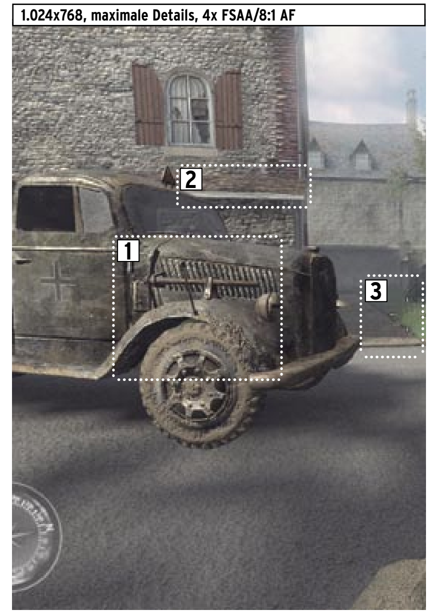


1 Texturdetails hoch: Hochaufgelöste Texturen bringen zahlreiche Details zur Geltung, verringern aber die Performance messbar.

2 Keine Kantenglättung: Am Brett sind deutliche Abstufungen bei den Kanten erkennbar.

3 Keine anisotrope Filterung: Die Erhöhung der Texturdetails wirkt sich nicht auf die Qualität der weit entfernten Bodentexturen aus.

1.024x768, maximale Details, 4x FSAA/8:1 AF



1 Texturdetails hoch + anisotrope Filterung: Anisotrope Texturfilterung wirkt sich nur auf einige Bodentexturen aus und macht an dieser Stelle keinen Unterschied.

2 Vierfache Kantenglättung: Die vierfache Kantenglättung sorgt für ein deutlich realistischeres Bild ohne Abstufungen bei den Kanten.

3 Anisotrope Filterung auf 8:1: Bei einigen Bodentexturen sind dank anisotroper Filterung mehr Details erkennbar.

Spieletuning

Need for Speed Most Wanted



Need for Tuning: Ohne leistungsstarke Hardware schleicht Ihr Vehikel nur im Schneckentempo über die Piste – zumindest, wenn Sie diese Kniffe nicht kennen.

Leistung: Grafikkarten (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 3800+, Nforce2/3, 1.024 MByte RAM, Catalyst 5.10, Forceware 81.85, WinXP SP2, DirectX 9.0c

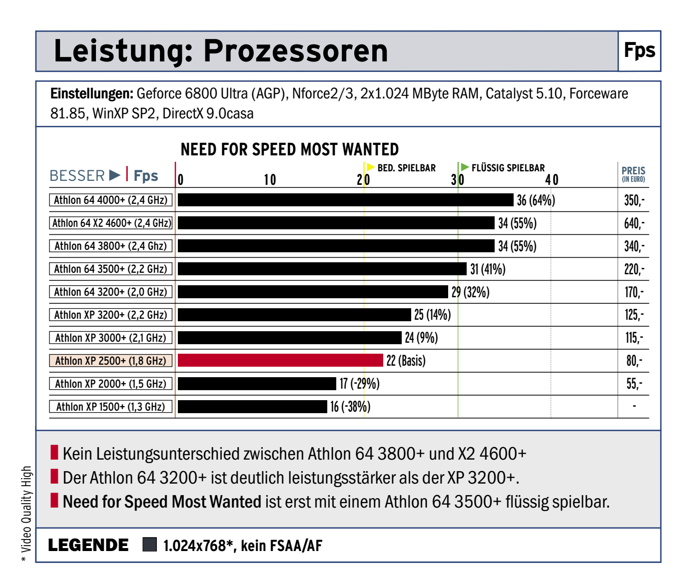
NEED FOR SPEED MOST WANTED (BESSER ▶ | Fps; 20 = BED. SPIELBAR, 30 = FLÜSSIG SPIELBAR)

Grafikkarte	1.024x768*	1.024x768*, 2x FSAA, 4:1 AF	Preis (in Euro)
Radeon X1800 XT	39 (95%)	37 (118%)	550,-
Geforce 7800 GTX SLI	37 (85%)	35 (106%)	920,-
Geforce 7800 GTX	37 (85%)	35 (106%)	460,-
Radeon X850 XT PE	34 (75%)	32 (88%)	460,-
Geforce 6800 Ultra	32 (70%)	30 (76%)	450,-
Radeon X800 Pro	32 (60%)	28 (76%)	200,-
Geforce 6800 GT	30 (50%)	28 (65%)	280,-
Geforce 6600 GT	25 (25%)	22 (29%)	150,-
Radeon 9600 XT	20 (Basis)	17 (Basis)	80,-
Radeon 9800 Pro	19 (-5%)	14 (-21%)	120,-

- Das SLI-System ist nicht schneller als eine einzelne Geforce 7800 GTX.
- Die Radeon X800 Pro bietet das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.
- Die Geforce 6800 GT fällt mit 2x FSAA und 4:1 AF unter die 30-Fps-Grenze.

LEGENDE ■ 1.024x768* ■ 1.024x768*, 2x FSAA, 4:1 AF

* Video Quality High



Leistung: Prozessoren (Fps)

Einstellungen: Geforce 6800 Ultra (AGP), Nforce2/3, 2x1.024 MByte RAM, Catalyst 5.10, Forceware 81.85, WinXP SP2, DirectX 9.0casa

NEED FOR SPEED MOST WANTED (BESSER ▶ | Fps; 20 = BED. SPIELBAR, 30 = FLÜSSIG SPIELBAR)

Prozessor	Fps	Preis (in Euro)
Athlon 64 4000+ (2,4 GHz)	36 (64%)	350,-
Athlon 64 X2 4600+ (2,4 GHz)	34 (55%)	640,-
Athlon 64 3800+ (2,4 Ghz)	34 (55%)	340,-
Athlon 64 3500+ (2,2 GHz)	31 (41%)	220,-
Athlon 64 3200+ (2,0 GHz)	29 (32%)	170,-
Athlon XP 3200+ (2,2 GHz)	25 (14%)	125,-
Athlon XP 3000+ (2,1 GHz)	24 (9%)	115,-
Athlon XP 2500+ (1,8 GHz)	22 (Basis)	80,-
Athlon XP 2000+ (1,5 GHz)	17 (-29%)	55,-
Athlon XP 1500+ (1,3 GHz)	16 (-38%)	-

- Kein Leistungsunterschied zwischen Athlon 64 3800+ und X2 4600+
- Der Athlon 64 3200+ ist deutlich leistungsstärker als der XP 3200+.
- **Need for Speed Most Wanted** ist erst mit einem Athlon 64 3500+ flüssig spielbar.

LEGENDE ■ 1.024x768*, kein FSAA/AF

* Video Quality High

Eine realistisch wirkende und sehr detaillierte Spielwelt, Wettereffekte, spritzende Gischt, ein Schadensmodell und ein sehenswerter Überstrahleffekt – das sind die grafischen Höhepunkte des neuesten Teils der **Need for Speed**-Reihe, in dem noch die Engine des Vorgängers ihren Dienst verrichtet. Die opulente Optik fordert allerdings ihren Preis, denn die Hardware-Anforderungen sind gestiegen. Ohne einen Hochleistungs-PC kommt bei der virtuellen Heizerei nur wenig Freude auf.

Großer Hardware-Hunger

Für flüssige Asphaltduelle mit allen Details muss eine schnelle CPU in Ihrem PC verbaut sein (P4 3,6 beziehungsweise A64 3500+). Die Höhe der Prozessorleistung hat einen direkten Einfluss auf die Fps-Leistung, da sprechen unsere Benchmarks eine eindeutige Sprache. Von Zweikernprozessoren profitiert die Engine offensichtlich nicht, da ein Athlon X2 4600+ bei der gleichen Taktrate eben die Performance abliefert wie der Athlon 64 3800+, der mit nur einem Prozessorkern bestückt ist.

Für Fps-Raten von mindestens 30 bei einer Auflösung von 1.024x768 benötigen Sie zusätzlich einen leistungsstarken 3D-Beschleuniger wie eine Geforce 6800 GT/Ultra oder eine Radeon X800 Pro. Letztgenannte bietet mit einem Anschaffungspreis von rund 200 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Für den Qualitätsmodus (2x FSAA, 4:1 AF) ist allerdings erst eine High-End-Karte wie die Geforce 7800 GTX oder Radeon X1800 XT ausreichend leistungsstark. Über eine SLI-Optimierung scheint die Engine nicht zu verfügen, da wir in unseren Benchmarks keinen Anstieg der Framerate bei zwei im SLI-Modus betriebenen Geforce 7800 GTX feststellen konnten.

In puncto Speicher sind 1.024 Megabyte absolute Pflicht. Mit nur der Hälfte an Arbeitsspeicher verlängern sich nicht nur die Ladezeiten um den Faktor 2, Sie verschenken zusätzlich auch satte 10 Prozent Leistung (2 Fps, gemessen mit Athlon 64 3500+, Geforce 6800 Ultra). Ein Aufrüsten auf 2 Gigabyte ist



WENIGER IST MEHR: Schwächelt Ihr PC, sollten Sie auf die komplette Fahrzeugdarstellung verzichten, sofern Sie mit der „Motorhauben-Ansicht" klarkommen.

dagegen nicht notwendig, da sich dadurch weder die Ladezeiten verkürzen noch die Fps-Leistung erhöht.

Korrekte Kantenglättung

Zeigte der Vorgänger **Need for Speed Underground 2** noch Probleme mit der Kantenglättung, so haben die Entwickler dieses Manko jetzt bereinigt. Dabei ist es egal, ob Sie mit Ati- oder Nvidia-Karten spielen, Anti-Aliasing arbeitet tadellos – unabhängig davon, welche Grafikoptionen eingestellt sind und ob es im Treiber oder im Spiel aktiviert wird.

Intro-Videos ausschalten

Wer von den Intro-Videos am Spielanfang genervt ist, kann diese ausschalten: Suchen Sie im Ordner „Movies“ die Dateien „ealogo_english_pal.vp6“, „attract_movie_english_pal.vp6“ sowie „psa_english_pal.vp6“ beziehungsweise die deutschen Versionen und benennen Sie sie um. Dann werden die Filmchen nicht mehr abgespielt.

Tuningtipps

Ist Ihre Hardware überfordert, setzen Sie die Auflösung herab. Bei unserem Tuning-PC (Athlon XP 2500+, Radeon 9800 Pro, 512 MByte RAM) stieg so die Fps-Rate um immerhin 21 Prozent (4 Fps). Eine Mehrleistung von 42 Prozent (8 Fps) bringt die Reduktion der „Car Reflection Detail“ auf ein Minimum. Parallel sollten Sie dann auch die „Car Reflection Update Rate“ auf den niedrigsten Wert stellen, um die Framerate um weitere 7 Fps (37 Prozent) zu erhöhen. Die Option „Rain“ sowie den Überstrahleffekt sollten Sie immer angeschaltet lassen, da diese Features nur sehr wenig Leistung kosten. Des Weiteren empfehlen wir, unter „Visual Treatments“ immer „High“ zu wählen, da die Grafik sonst inakzeptabel ist.

Tuning per Windows Registry

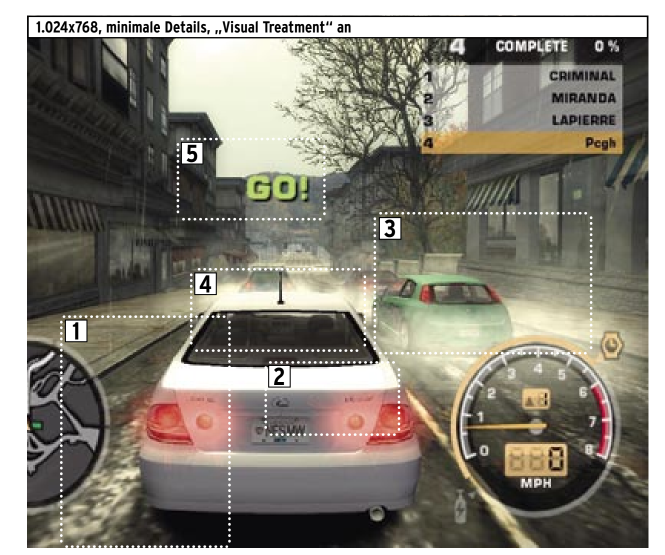
Durch Änderungen in der Windows-Registrierung können Sie weitere Grafik-Features abschalten, um die Performance zu verbessern. Klicken Sie auf „Start“ und geben Sie unter „Ausführen“ „Regedit“ ein. Unter „HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\EA GAMES\Need for Speed Most Wanted“ finden Sie verschiedene Einträge. Um den Motion-Blur-Effekt zu deaktivieren, klicken Sie „g_MotionBlurEnable“ an und ändern den Wert von 1 auf 0. Die Partikeleffekte schalten Sie unter dem Eintrag „g_ParticleSystemEnable“ auf die gleiche Art und Weise ab. (fs)

Leistungsbremsen

Option im Menü:	Leistungsgewinn: Athlon XP 2500, Radeon 9800 Pro, 512 MByte RAM	Empfohlene Einstellung
Auflösung 800x600	19/23 Fps: 21 Prozent	800x600
World Level of Detail minimal	19/21 Fps: 11 Prozent	Regler auf zwei Drittel
Road Reflection Detail minimal	19/24 Fps: 26 Prozent	Regler auf zwei Drittel
Shadow Detail minimal	19/25 Fps: 32 Prozent	Regler auf mittlere Position
Car Geometry Detail Low	19/21 Fps: 11 Prozent	High
Car Reflection Detail Low	19/27 Fps: 42 Prozent	High
Car Reflection Update Rate minimal	19/26 Fps: 37 Prozent	Regler auf niedrigste Stufe
Rain off	Nur geringer Leistungsverlust messbar	On
Over Bright Off	Nur geringer Leistungsverlust messbar	On
Visual Treatment Low	19/21 Fps: 11 Prozent	High
Mit 2x FSAA	19/15 Fps: 21 Prozent Leistungsverlust	Aus
Mit 4:1 AF	19/18 Fps: 5 Prozent Leistungsverlust	Aus
Option im Menü:	**Leistungsgewinn: Athlon 64 3500+, Geforce 6800 Ultra, 1.024 MByte RAM**	**Empfohlene Einstellung**
Auflösung 800x600	30/34 Fps: 13 Prozent	1.024x768
World Level of Detail minimal	30/32 Fps: 7 Prozent	Regler auf höchste Stufe
Road Reflection Detail minimal	30/33 Fps: 10 Prozent	Regler auf höchste Stufe
Shadow Detail minimal	30/41 Fps: 37 Prozent	Regler auf höchste Stufe
Car Gometry Detail Low	30/31 Fps: 3 Prozent	High
Car Reflection Detail Low	30/39 Fps: 30 Prozent	High
Car Reflection Update Rate minimal	30/36 Fps: 21 Prozent Leistungsverlust	Regler auf höchste Stufe
Rain Off	Nur geringer Leistungsverlust messbar	On
Over Bright Off	Nur geringer Leistungsverlust messbar	On
Visual Treatment Low	30/32 Fps: 7 Prozent	High
Mit 2x FSAA	30/29 Fps: 3 Prozent Leistungsverlust	Aus
Mit 4:1 AF	30/29 Fps: 3 Prozent Leistungsverlust	Aus

Die Grafikeinstellungen im direkten Vergleich

1.024x768, minimale Details, „Visual Treatment“ an



1 Shadow Details minimal:
Die Objekte am Pistenrand werfen keinen Schatten auf die Autos oder die Strecke. Der Fahrzeugschatten fällt sehr schlicht aus.

2 Car Reflection Detail/Car Reflection Update Rate minimal:
Auf dem Lack des Renngeräts sind keine Schatten und Lichtreflexionen auszumachen. Des Weiteren spiegeln sich keine Objekte im Lack der Karosse.

3 Over Bright Off:
Der realistisch wirkende Over-Bright-Effekt bei der Lichtberechnung fehlt.

4 Car Geometry Detail Low:
Das Fahrzeug besitzt nur eine transparente Heckscheibe, auf der keine Spiegelungen zu sehen sind.

5 Rain Off:
Auf der virtuellen Windschutzscheibe sind keine Regentropfen dargestellt.

1.024x768, alle Details, kein FSAA/AF



1 Shadow Details maximal:
Gebäude und Bäume werfen einen Schatten auf die Strecke und alle Wagen.

2 Car Reflection Detail/Car Reflection Update Rate maximal:
Der Lack der Autos reflektiert das Licht und spiegelt die Schatten sowie alle Objekte, die am Rand der Pixelpiste zu finden sind. Die Wiederholrate, mit der die Reflexionen gerendert werden, ist sehr hoch.

3 Over Bright On:
Dank des Überstrahleffekts sind helle Bereiche mit einer sehr hohen Lichtintensität dargestellt.

4 Car Geometry Detail High:
Zu den Extradetails des Fahrzeuges gehört auch eine reflektierende Heckscheibe.

5 Rain On:
Regentropfen sind für mehrere Sekunden auf der Windschutzscheibe zu sehen.

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. ARBEITSSPEICHER DEFEKT?
RAM wird nicht erkannt

Ich habe ein Problem, bei dem Sie mir hoffentlich weiterhelfen können. Bis jetzt lief mein Rechner mit zwei 512-MByte-Modulen von Samsung (single-sided, PC400, CL3). Dann habe ich den Rechner mit zwei weiteren 512-MByte-Modulen von Infineon aufgerüstet. Allerdings werden nur 1.536 MByte Arbeitsspeicher erkannt. Ich habe das Asus-Mainboard A8N SLI. Ist das Mainboard defekt oder muss ich eine Einstellung verändern?

DENNIS ANDRE

PC Games: Eventuell ist eines der vier Speichermodule defekt. In diesem Fall sollte sich der Dual-Channel-Modus automatisch abschalten. Installieren Sie CPU-Z von www.cpuid.org/cpuz.php und klicken Sie hier auf die Registerkarte „Memory". Falls im Fenster „Channel" lediglich „Single" angezeigt wird, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass tatsächlich ein DIMM beschädigt ist. Prüfen Sie in diesem Fall die Module einzeln, um den defekten Riegel ausfindig zu machen. Läuft der PC allerdings im Dual-Channel-Betrieb, ist eventuell die BIOS-Version schuld. Ein aktuelles BIOS für Ihr Board bekommen Sie unter WEBCODE 23HX.

2. AGP-KARTE GESUCHT
Grafikkarten aus Einkaufsführer

In Ihrer letzten Ausgabe der PC Games habe ich mir mit viel Interesse den Einkaufsführer mit den besten AGP-Grafikkarten angeschaut. Auf dem ersten Platz steht eine Geforce 6800 Ultra von Innovision. Wann und wo wird es diese Grafikkarte zu kaufen geben? Ich konnte die Grafikkarte in keinem Ladengeschäft finden.

DOMINIK DÖRFLER

PC Games: Bei den AGP-Grafikkarten sieht die Verfügbarkeit von vielen Ati- und Nvidia-Grafikkarten inzwischen dramatisch schlecht aus. Demzufolge ist unser Einkaufsführer mit den besten AGP-Grafikkarten nun auch deutlich geschrumpft. Während man Einsteigermodelle noch häufiger findet, sind gerade die Mainstream- und High-End-Karten vom Aussterben bedroht. Die neue Chipsatzgeneration von Ati und Nvidia gibt es bislang nur für PCI-Express-Mainboards. Es ist zudem unwahrscheinlich, dass die Hersteller noch neue AGP-Grafikkarten bauen.

3. DVI-D ODER DVI-I?
Welches Monitorkabel?

Ich besitze eine Radeon X800 XL von Club3D (mit zwei DVI-Ausgängen) und den Pro Lite E435S von Iiyama (mit DVI-D- und D-Sub-Eingang). Welches Kabel (DVI-D oder DVI-I) benötige ich, um meinen Monitor digital anzuschließen? Kann ich gleichzeitig zwei Monitore an diese Grafikkarte anschließen, ohne dass die Monitore beschädigt werden?

MATTHIAS TERBER

PC Games: Das LCD können Sie durch ein DVI-D-Kabel mit dem PC verbinden. Das DVI-I-Kabel ist in der Regel teurer, da darüber sowohl analoge als auch digitale Signale transportiert werden können. In der Praxis ist dieser Anwendungsfall (DVI-I) eher ungewöhnlich. Zwei Monitore an einem PC sind kein Problem und führen bei fachgerechtem Anschluss zu keinen Schäden. Dadurch erhalten Sie die Möglichkeit, den Desktop zu vergrößern.

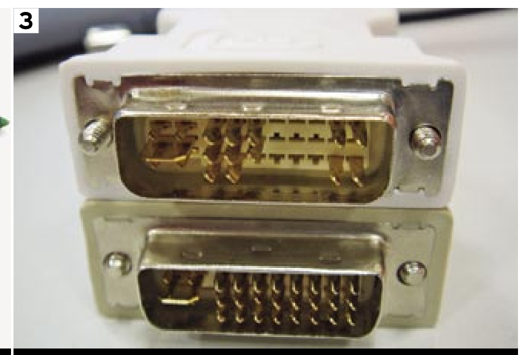
4. DOOM-3-TIMEDEMO
Benchmark-Demo gesucht

Ich interessiere mich für die Doom 3-Timedemo, denn ich habe gelesen, dass das Benchmark-Ergebnis in Fps ein gutes Maß für die CPU-/Memory-Performance ist. Daher möchte ich die Demo als Real-World-Benchmark für meinen Speicher benutzen. Das Problem: Ich habe Doom 3 nicht und kann die Demo bei PCG beziehungsweise in den vergangenen Heften nicht finden. In der PC Games wurde das Doom 3-Sonderheft angekündigt, aber ob die Demo dort auf der CD-ROM ist, bezweifle ich.

REINHARD CZEMBOR

2

AGP Von vielen Mainstream- und High-End-Grafikkarten sind nur noch Restbestände verfügbar.

3

DVI-D Für TFT-Monitore reicht ein DVI-D-Kabel. Teure DVI-I-Kabel sind nicht erforderlich.

4

DOOM 3 Die Vollversion verfügt bereits über eine Timedemo, die für Benchmarks geeignet ist.

Problem des Monats

Was tun, wenn der PC nicht mehr startet?

Ich lebe seit mehr als drei Jahren in Ghana und hier sind Computerspezialisten eher dünn gesät. Mein Computer startet nicht mehr und drei Geschäfte konnten mir nicht weiterhelfen und meinten, es könnte am Mainboard liegen. Das Mainboard habe ich anschließend getauscht, aber es passiert nichts. Der Computer gibt keinen Signalton von sich. Auch der Austausch des Prozessors schaffte keine Abhilfe. Alle Lüfter laufen, nur der Bildschirm bleibt schwarz. Kann es sein, dass auch der zweite Prozessor defekt ist? Die grüne LED auf dem Asus-Mainboard (A7N8X Deluxe) leuchtet. Was kann ich tun, um meinen PC wieder zum Laufen zu bekommen?

RALF KIRSCHNER

Haben Sie schon einen CMOS-Reset probiert? Alternativ würden wir die Grafikkarte und/oder den Speicher ausbauen und prüfen, ob dann zumindest Pieptöne zu hören sind. Die grüne LED zeigt, dass das Board grundsätzlich kein Problem haben sollte. Zu bedenken geben wir, dass in manchen Ländern generelle Schwierigkeiten mit der Stromqualität auftreten können und starke Spannungsschwankungen und -spitzen dann die Regel sind (Intel plant ja unter anderem deshalb einen speziellen Akku-PC für so genannte Entwicklungsländer, der diese Schwankungen kompensiert). Daher sollten Sie versuchen, den PC unter den Bedingungen einer unterbrechungsfreien Stromversorgung (USV) zu testen.



FEHLERSUCHE In vielen Fällen ist ein defektes Mainboard dafür verantwortlich, wenn der Computer nicht funktioniert.

PC Games: Wenn wir von einer **Doom 3**-Timedemo sprechen, meinen wir keine herkömmliche Demoversion des Spiels. Für Benchmarks nutzen wir ausschließlich die Vollversion von **Doom 3**. Darin enthalten ist bereits eine aufgezeichnete Timedemo. Es handelt sich dabei um eine selbstablaufende Spielsequenz in Echtzeit. Alles, was Sie tun müssen, ist den Parameter „timedemo demo1“ in der Konsole einzugeben, um den Benchmark respektive die Timedemo zu starten.

5. LINKSHÄNDER-MÄUSE
Eine rare Spezies

Ich lese die PC Games mehr oder weniger regelmäßig, aber bisher habe ich noch nie etwas über speziell für Linkshänder geformte Mäuse gelesen. Ich benutze momentan eine Logitech MX 300, aber wenn ich meinen Bekannten sehe, wie er mit einer MX 510 arbeitet, werde ich etwas neidisch. Ich habe auch schon auf der CeBIT an mehreren Ständen nachgefragt, aber meistens wurde mir gesagt, dass solche Mäuse nicht hergestellt werden, da sie unrentabel sind.

JAN KEHL

PC Games: Spezielle Linkshänder-Mäuse sind wirklich sehr selten. Wir kennen aktuell nur ein Modell, das speziell für Linkshänder ausgerichtet ist (Keysonic Warp Left Hand Laser Mouse). Zum Spielen ist diese Maus aber ungeeignet, da sie bei sehr schnellen Richtungsänderungen zu stark verzögert. Daher empfehlen wir eine Maus zu kaufen, die sich von der Form her für Rechts- und Linkshänder eignet (etwa Razer Diamondback/Copperhead oder Microsoft Laser Mouse 6000).

6. PIPELINE-MOD
Grafikkarte tunen

Ich habe vor, mir demnächst eine Geforce 6800 LE von Leadtek zu kaufen, da ich die Pipelines freischalten will. Nun habe ich aber in einigen Foren gelesen, dass es nicht mehr möglich ist, Pixel- und Vertex-Shader-Einheiten freizuschalten. Ist an diesen Gerüchten etwas dran?

SASCHA BEIER

PC Games: Nvidia und deren Board-Partner statten Geforce-6800-Karten teilweise und in zunehmendem Maße mit dem NV41- beziehungsweise NV42-Chip aus. Diese verfügen physikalisch nur über zwölf Pixel- und fünf Vertex-Shader-Einheiten, sodass es nicht möglich sein wird, dort mehr als die vorhandenen Einheiten freizuschalten.

7. DUAL-CORE-CPU
Lohnt sich schon ein Kauf?

Ich habe Schwierigkeiten, mich zwischen drei CPUs zu entscheiden. Athlon 64 X2 4600+, Athlon 64 X2 4400+ oder Athlon 64 4000+. Der Athlon 64 4000+ bringt momentan in Spielen sicherlich noch einen Vorteil, doch wie sieht es in ein oder zwei Jahren aus?

PASCAL JUNG

PC Games: Nach dem derzeitigen Kenntnisstand gibt es in ein bis zwei Jahren eine Menge Dual-Core-optimierte Spiele. Ob und um wie viel Prozent diese dann tatsächlich schneller laufen, ist derzeit aber nur abzuschätzen. Tatsächlich können Dual-Core-Optimierungen ja auch Navigation (**The Movies**), Physik (**Black & White 2**) oder sogar Partikeleffekte (**Juiced**) betreffen. Die wirkliche Mehrleistung ergibt sich bei den meisten Spielen derzeit ohnehin nur aus den neuen optimierten Grafiktreibern von Ati und Nvidia. Mit einer Mehrleistung von 20 Prozent ist der Dual-Core-Chip dann in etwa auf dem Niveau eines 4000+ – aber das bei einem deutlich höheren Preis! So gesehen würden wir vorläufig noch zum Single-Core-Prozessor greifen. Ein Dual-Core-Prozessor ist zweifellos eine tolle Sache, aber das Preis-Leistungs-Verhältnis ist derzeit noch zu schlecht.

5



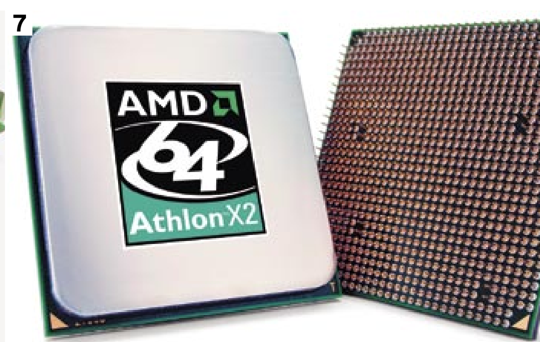
MICROSOFT Die Laser Mouse 6000 eignet sich auch für Linkshänder.

6



LEADTEK Bei aktuellen 6800-LE-Grafikkarten ist es nicht mehr möglich, fehlende Pipelines freizuschalten.

7



CPU Nur wenige Spiele wie **Age of Empires 3** profitieren momentan schon von Dual-Core-CPUs.

Gamer-Stuff für Null Komma Nix*

*Werben Sie jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games: Wir belohnen Sie mit **exzellenter Gamer-Hardware**.

Die RAZER COPPERHEAD sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit, dank Lasertechnologie und 2.000 dpi Auflösung.

Das MEDUSA 5.1 SURROUND HEADSET zeichnet sich durch hohen Tragekomfort aus, die drehbaren Ohrpads sind ebenso gepolstert wie der Kopfbügel. Über die im Kabel integrierte Fernbedienung regeln Sie die Lautstärke und den Wechsel zwischen DVD/CD-Betrieb. Die mitgelieferte Verstärkerbox verfügt über einen praktischen Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

- ❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 115,20/24 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 115,20/24 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€115,20/24 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-DVD-PLUS-Abo** inkl. Vollversion.
  (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Abo aus rechtlichen Gründen leider nicht für Österreich gültig!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ❒ **Razer Copperhead Tempest Blue** (Art.-Nr.: 002803)
- ❒ **Medusa 5.1 Surround Headset USB** (Art.-Nr.: 002826)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

PG 24 14

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

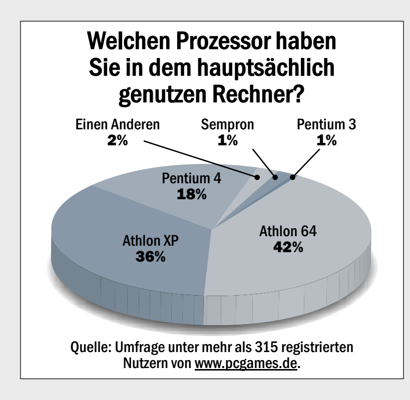
HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF

„Wir wollen doch nur spielen."

Alltag in der Hardware-Redaktion: Um Frank Stöwers Schreibtisch versammelt sich eine Gruppe staunender Redakteure, sobald bei unserem „Spieleonkel" die ersten Szenen kommender Top-Titel zu sehen sind. Ein diebisches Gelächter schallt über den Flur, wenn ein Kollege das redaktionsinterne Deathmatch mit knappem Vorsprung gewinnt. Obwohl wir Hardware-Redakteure von Natur aus gern kritisieren, die Begeisterungsfähigkeit für PC-Spiele haben wir nie verloren. Da kam es sehr gelegen, als ein bekannter Mainboard- und Grafikkartenhersteller zur LAN-Party lud: Redakteur gegen Redakteur, Zeitschrift gegen Zeitschrift. Bei Unreal Tournament 2004 (dt.) erkämpfte Kay Beinroth den dritten Platz. Die Preise für die ersten beiden Plätze gingen an Oliver Haake und Dirk Gooding. Auch das Counter-Strike-Turnier entschied das eingespielte PC-Games-Team für sich. Ich bin sicher: Wer sich als Hardware-Redakteur von Spielen distanziert, verliert einen wesentlichen Aspekt aus den Augen und vergisst zudem, dass ein PC nicht immer nur Arbeit bedeutet.



Quelle: Umfrage unter mehr als 315 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT
Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Leveln:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

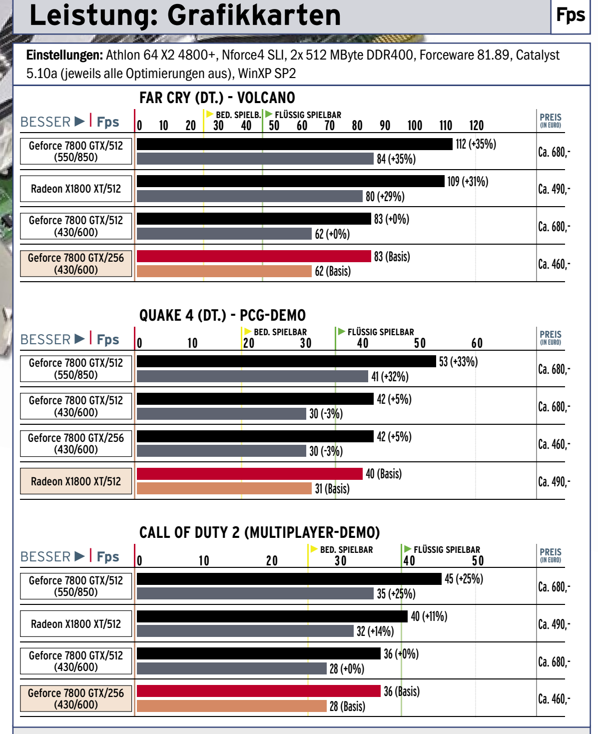
*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



GEFORCE 7800 GTX

Erster Test: Geforce 7800 GTX mit 512 MByte

Nach Ati stellt auch Nvidia seinem Top-Grafikchip ein halbes Gigabyte RAM zur Seite. Unsere Benchmarks mit einer Referenzkarte belegen jedoch, dass der zusätzliche Speicher bei gleichem Takt keinen Vorteil bringt. Daher setzt Nvidia besseren Speicher sowie selektierte Chips ein und erreicht auf diese Weise die Taktraten 550 (Chip) und 850 MHz DDR (RAM). Bei der 256-MByte-Variante sind es 430 MHz/600 MHz DDR. Erfreulich: Der riesige Kühler ist effizient und so gut wie unhörbar. Dafür kostet die 7800 GTX mit 512 MByte rund 680 Euro.
Info: www.nvidia.de



Leistung: Grafikkarten (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 X2 4800+, Nforce4 SLI, 2x 512 MByte DDR400, Forceware 81.89, Catalyst 5.10a (jeweils alle Optimierungen aus), WinXP SP2

FAR CRY (DT.) - VOLCANO

Karte	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	1.600x1.200, 4x FSAA/8:1 AF	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GTX/512 (550/850)	112 (+35%)	84 (+35%)	Ca. 680,-
Radeon X1800 XT/512	109 (+31%)	80 (+29%)	Ca. 490,-
Geforce 7800 GTX/512 (430/600)	83 (+0%)	62 (+0%)	Ca. 680,-
Geforce 7800 GTX/256 (430/600)	83 (Basis)	62 (Basis)	Ca. 460,-

QUAKE 4 (DT.) - PCG-DEMO

Karte	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	1.600x1.200, 4x FSAA/8:1 AF	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GTX/512 (550/850)	53 (+33%)	41 (+32%)	Ca. 680,-
Geforce 7800 GTX/512 (430/600)	42 (+5%)	30 (-3%)	Ca. 680,-
Geforce 7800 GTX/256 (430/600)	42 (+5%)	30 (-3%)	Ca. 460,-
Radeon X1800 XT/512	40 (Basis)	31 (Basis)	Ca. 490,-

CALL OF DUTY 2 (MULTIPLAYER-DEMO)

Karte	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	1.600x1.200, 4x FSAA/8:1 AF	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GTX/512 (550/850)	45 (+25%)	35 (+25%)	Ca. 680,-
Radeon X1800 XT/512	40 (+11%)	32 (+14%)	Ca. 490,-
Geforce 7800 GTX/512 (430/600)	36 (+0%)	28 (+0%)	Ca. 680,-
Geforce 7800 GTX/256 (430/600)	36 (Basis)	28 (Basis)	Ca. 460,-

- 512 MByte Speicher bringen hier keinen Vorteil gegenüber 256 MByte.
- Dank höherer Taktfrequenz ist die 7800 GTX/512 um bis zu 37 Prozent schneller.
- An die 7800 GTX/512 kommt die X1800 XT in keinem Benchmark heran.

LEGENDE: ■ 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF ■ 1.600x1.200, 4x FSAA/8:1 AF

3D MARK NEXT

Erste Infos zum neuen 3D Mark

Die 3D-Mark-Serie ist zwar als Grafikkartentest unter Hardware-Redakteuren umstritten, die Grafikqualität der Benchmark-Programme ist aber über jeden Zweifel erhaben. Wie erste Screenshots belegen, ist auch der nächste Teil dank HDR-Rendering, atmosphärischer Lichtstreuung und Normal-Maps mit einer Auflösung von bis zu 2.048 mal 2.048 Pixeln seiner Zeit voraus. Veröffentlichungstermin: „Wenn er fertig ist."
Info: www.futuremark.com



K8T900

Via: Chipsatz für Dual-GPU-Boards

Mit dem Sockel-939-Chipsatz K8T900 unterstützt Via erstmals zwei Grafikkarten-Ports. Die beiden Steckplätze sind vorerst nur für die Multichrome-Technik von S3 geeignet. Damit lassen sich zwei Chrome-S27-Karten verbinden. Die „Rapidfire"-Technik soll für niedrigere PCI-Express-Latenzen und somit mehr Spieleleistung sorgen. Eine erste Referenzplatine erzielte im Test gute Ergebnisse: Spiele-, USB- und PCI-Leistung liegen auf Nforce4-Niveau.
Info: www.via-tech.de

EAX1800XT TOP

Übertaktete X1800 XT von Asus



Anstelle der üblichen 625 MHz taktet Asus den X1800-XT-Grafikchip mit 670 MHz. Der 512 MByte große Speicher arbeitet bei der EAX1800XT TOP mit 800 MHz DDR – das sind 50 MHz DDR über der Spezifikation. Dafür setzt der Hersteller auf eine individuelle Kühlkreation samt Heatpipe. Ein externes 80-Watt-Netzteil übernimmt die Stromversorgung. Mit 529 Euro kostet das Topmodell kaum mehr als eine gewöhnliche Radeon X1800 XT mit 512 MByte. Fair: Die Vollversionen von **Joint Operations**, **Project: Snowblind** und **King Kong** gibt es gratis dazu.
Info: www.asus.de

GEFORCE 7800 GS

Nvidia: Günstige Geforce 7800

Mit der Geforce 7800 GS präsentiert Nvidia eine Mittelklassekarte der neuen Generation – angeblich sogar für AGP. Der Nvidia-Neuling verwendet den gleichen Grafikchip wie die Top-Modelle Geforce 7800 GT und GTX, verfügt aber nur über 16 Pixel-Shader-Einheiten – bei der GT sind es 20, die GTX nutzt sogar 24. Auch die Zahl der Vertex-Shader ist von sieben respektive acht auf nur sechs Einheiten geschrumpft. Dafür verfügt der 256 Megabyte große Speicher über ein 256-Bit-Interface. Die Taktraten liegen voraussichtlich bei 375 MHz (Chip) und 500 MHz DDR (Speicher). Damit ist die 7800 GS schneller als eine Geforce 6800 GT oder 6800 GS, gibt sich den übrigen 7800-Varianten jedoch geschlagen. Wir erwarten erste Karten noch im Januar.
Info: www.nvidia.de

ZEN NEEON

Kompakter MP3-Player mit zwei GByte

Der MP3-Mini besitzt einen Line-in-Eingang, über den Musik direkt in das Gerät kodiert werden kann. Der Neeon wiegt nur 55 Gramm und misst 80x47x16 Millimeter. Die Stromversorgung arbeitet mit einer wiederaufladbaren Lithium-Ionen-Batterie. Eine Ladung soll laut Hersteller für bis zu 32 Stunden Musikgenuss ausreichen. Einfallsreich: Creative will zahlreiche verschiedene Folien anbieten, mit denen man das Aussehen des Gerätes beliebig verändern kann.
Info: europe.creative.com

Quake 4 (dt.): Dual-Core

Ein Beta-Patch verhilft dem Shooter zu mehr Leistung bei Zweikern-CPUs oder Intels P4-Modellen mit Hyper-Threading-Technik. Erste Benchmarks zeigen eine Leistungssteigerung von bis zu 28 Prozent.
Info: www.idsoftware.com

Ati: Neue Radeon X1800

Die Radeon X1800 XL All-in-Wonder ist dank zahlreicher Videokabel und Adapter für Multimedia-Fans gedacht. Neben einer Fernbedienung liefert man sogar die Adobe-Vollversionen Photoshop Elements 4.0 und Premiere Elements 2.0 sowie eine einfache Bedien-Software mit. Bei Spielen ist die All-in-Wonder-Variante genauso schnell wie eine gewöhnliche X1800 XL. Angeblich plant Ati mit der X1800 XT-PE (Platinum Edition) zudem ein neues Topmodell mit höheren Taktraten: Während die normale XT mit 625 MHz (Chip) und 750 MHz DDR (Speicher) taktet, sollen es nun 700 MHz/800 MHz DDR sein.
Info: www.ati.de

MSI: Mainboard mit Audigy-2-Chip

Auf der Nforce4-SLIx16-Platine K8N Diamond Plus von MSI soll ein Audigy-2-SE-Chip für hervorragende Klangqualität und geringe CPU-Belastung bei Sound-Berechnungen sorgen. Ein schwacher Onboard-Sound kann bei Spielen bis zu 10 Prozent Leistung kosten. Bereits der Vorgänger K8N Diamond verwendet einen Soundchip von Creative. Das K8N Diamond Plus eignet sich für AMDs Sockel-939-Prozessoren.
Info: www.msi-computer.de

Geforce 7800 GTX mit Wasserkühlung

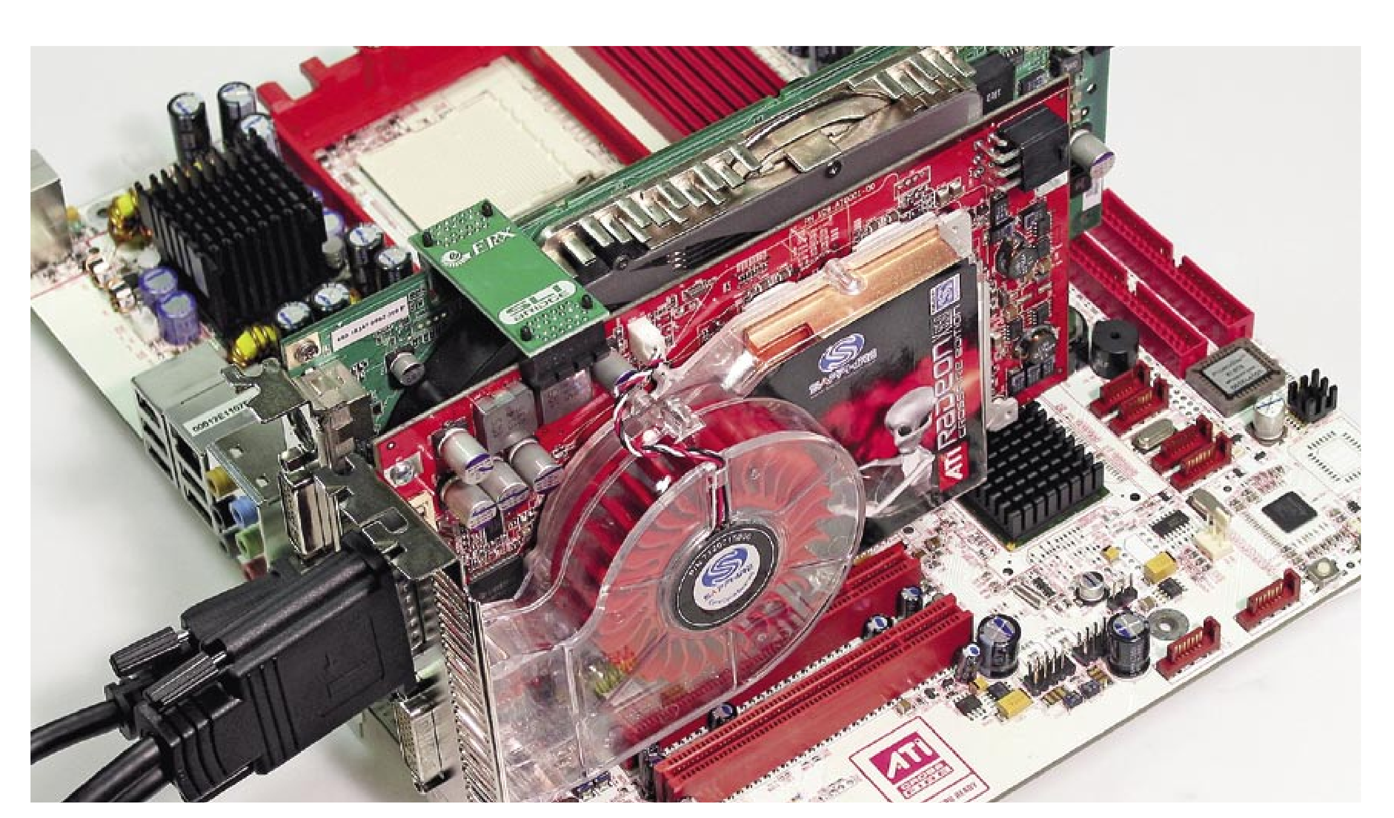
Die e-Geforce 7800 GTX BlackPearl 512MB kommt serienmäßig mit einer Wasserkühlung. Dadurch läuft Nvidias Topmodell stabil mit den enormen Rekord-Taktraten 600 MHz/900 MHz DDR – Standard sind lediglich 550 MHz/850 MHz DDR (Grafikchip/Speicher).
Info: www.evga.com

Asus: Lautlose 7800 GT

Nachdem Asus bereits eine Geforce 6600 GT mit der passiven Heatpipe-Kühlung Silent Cool ausgestattet hat, verwendet der Hersteller das System auch für die schnelle Geforce 7800 GT. Die EN7800GT Top Silent verfügt zudem über einen 20 MHz höheren Chiptakt. Wir gehen davon aus, dass die lautlose GT-Variante bei Erscheinen dieser PC-Games-Ausgabe für rund 450 Euro im Laden steht.
Info: www.asus.de

Geforce Go 7300

Mit dem A6VM und dem A6KM präsentiert Asus die ersten Notebooks mit Geforce Go 7300. Das Grafikmodul ist mit 64 MByte ausgestattet, kann aber dank Turbocache bis zu 192 MByte vom Arbeitsspeicher nutzen. Die Preise der Notebooks liegen je nach Ausstattung bei 1.000 bis 1.400 Euro
Info: www.asus.de



SLI gegen Crossfire

Die ersten Platinen mit Atis Crossfire-Technik treten zum Vergleich mit Nvidias neuem SLIx16-Chipsatz an. Für den Zweikampf nutzen wir neue Testmethoden.

Ein Mainboard ist nur dann gut, wenn es auch unter Volllast absolut stabil und zuverlässig arbeitet. Daher müssen alle Testkandidaten seit dieser Ausgabe einen besonders anspruchsvollen Stabilitätstest bestehen: Drei Stunden lang lasten wir mit vier Programmen gleichzeitig alle wichtigen Kernfunktionen des Mainboards aus. Damit hierfür genug Leistung zur Verfügung steht, verwenden wir einen Dual-Core-Prozessor und zwei Gigabyte RAM.

Der bewährte Stabilitätstest Prime95 lastet den ersten CPU-Kern komplett aus und beansprucht 1,5 GByte RAM. Den LAN-Controller testen wir mit dem Tool Netio: Das Programm verschickt und empfängt pausenlos 32 kByte große Pakete und erzeugt damit eine Netzwerkauslastung von 100 Prozent. Mit dem Burnin-Test von Passmark bringen wir die Festplatte und damit den IDE-Controller an seine Belastungsgrenze. Unser Worst-Case-Szenario komplettieren wir mit **Far Cry (dt.)** samt HDR-Rendering: Eine aufgezeichnete Demo läuft im Loop und belastet die übrige Menge RAM, den integrierten Soundchip und die PCI-Express-Schnittstelle. Während Prime95 der erste CPU-Kern zur Verfügung steht, teilen sich die übrigen Tests die zweite Recheneinheit.

Stabilitätstest

Bei allen Platinen verwenden wir dieselbe Hardware. Für Sockel-939-Boards sind das ein Athlon 64 X2 3800+ (Manchester-Kern) sowie vier Module DDR400-Speicher von Corsair mit 512 MByte (CMX512-3200XL). Dieser arbeitet mit den niedrigen Latenzzeiten 2-2-2-5 und einer Command-Rate von 2T. Um den Speicher als Fehlerquelle auszuschließen, erhöhen wir die Spannung stets auf 2,7 Volt (Standard: 2,6 Volt). Für Sockel-775-Platinen verwenden wir einen Pentium D 820 (2,8 GHz, Smithfield-Kern) und vier der zuverlässigen DDR2-667-Module CM2X512-5400C4PRO (4-4-4-12) von Corsair mit jeweils 512 MByte. Die RAM-Spannung heben wir von 1,8 auf 2 Volt an. Das 535-Watt-Netzteil EG565AX-VE-(W)-FMA von Enermax liefert dabei eine pegeltreue Spannung. Für praxisnahe Ergebnisse testen wir die Mainboards in einem geschlossenen Midi-Tower mit zwei Gehäuselüftern. Direkt nach dem Belastungstest ermitteln wir die Chipsatz-Temperatur. Hierbei verwenden wir einen flachen Temperaturfühler, den wir direkt zwischen Northbridge und Kühlkörper anbringen.

Neue Testmethoden

Eine Online-Umfrage belegt: Die Ausstattung eines Mainboards ist nach der Stabilität das zweitwichtigste Kaufkriterium für unsere Leser. Auch auf die Übertaktungsfunktionen legt man großen Wert. Etwaige Software-Beigaben sind hingegen nicht von Belang – ein guter Preis ist wichtiger. Dementsprechend haben wir unsere Testmethoden angepasst und beurteilen die Ausstattung kritischer. Zudem werten wir sämtliche Overclocking-Einstellungen des (aktuellen) Mainboard-BIOS. Da viele Aufrüster auf eine Soundkarte verzichten, ermitteln wir neuerdings die Spieleleistung des verwendeten Sound-Chips. Das ebenso beliebte wie CPU-limitierte **Dungeon Siege 2** mit EAX veranschaulicht dabei, wie stark der Onboard-Sound den Prozessor belastet.

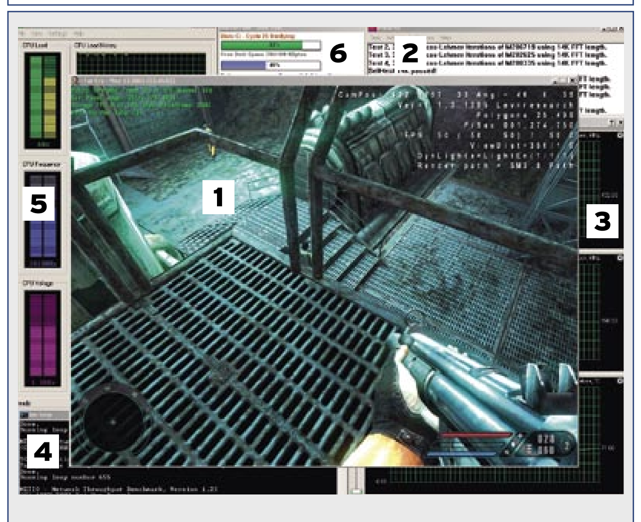
Sapphire Pure Crossfire: OC-BIOS, schlechte USB- und PCI-Performance (BIOS-Version 2K051027 – Platinenrev. 1.0) ▮ Eine der ersten Crossfire-Platinen kommt vom treuen Ati-Partner Sapphire. Bei der Spieleleistung liegt das Mainboard auf Nforce4-Niveau. Auch die Stabilität ist tadellos. Die Platine läuft problemlos mit allen getesteten Speichermodulen und meistert unseren Stabilitätstest – sogar DDR400-Betrieb war mit vier Modulen kein Problem. Die Ati-Southbridge SB450 liefert jedoch in den PCI- und USB-Tests schwache Ergebnisse. Weitere Kritikpunkte: Platinen-Layout und dürftige Ausstattung. So ist der CPU-Sockel schlecht platziert und die RAM-Steckplätze sind nicht farblich markiert. Für den Dual-Channel-Modus verwenden Sie die erste und die zweite oder die dritte und die vierte Bank. Beim Crossfire-Betrieb gehört die Master-Karte in den unteren Slot. Wer eine Geforce 7800 GTX verwendet, sollte den sekundären IDE-Port freihalten – sonst wird die lange Karte durchgebogen. PCI-E-x1- oder -x4-Slots fehlen. Einstellungsfreudig ist das BIOS: Sie betreiben den Speicher mit bis zu 4 Volt. Übertakter legen per „Overclocking Retry Count" fest, nach wie vielen fehlgeschlagenen Boot-Versuchen der Standardtakt geladen wird.

DFI Lanparty UT RDX200 CF-DR: Geniales BIOS, schwacher Onboard-Sound (BIOS-Version A11 – Platinenrev. A03) ▮ OC-Funktionen sind auch die Stärke von DFIs Crossfire-Platine: Spannungen, Latenzen und Multiplikatoren lassen sich detailliert konfigurieren. Innovativ: Die Einstellungen können Sie sogar speichern und beim Boot-Vorgang per Tastendruck aufrufen. Eine sehr gute Steuerung, mit der Sie sämtliche Lüfter sogar anhalten können, rundet das geniale BIOS-Angebot ab. Per Tool geht das auch unter Windows. Die übrige Ausstattung ist mit acht SATA-Ports, sechs USB-Anschlüssen und Dual-Gigabit-LAN ebenso gelungen. Der untere LAN-Port ist allerdings erschreckend langsam (27/57 MByte/s) und belastet den PCI-Bus. Nutzen Sie also unbedingt den oberen Anschluss. Das Layout lässt kaum Wünsche offen und eine bebilderte Schnellanleitung auf Deutsch (!) erleichtert Einbau und Crossfire-Konfiguration. Unsere Stabilitäts- und Kompatibilitätstests besteht das DFI-Board mühelos. Die Ati-Southbridge macht jedoch mit miserabler PCI- und USB-Leistung negativ auf sich aufmerksam und die Spieleleistung ist mit Onboard-Sound schlechter als bei der Konkurrenz.

MSI RD480 Neo2-Fi: Stabil und preiswert, schwache Northbridge-Kühlung (BIOS-Version 3.0 – Platinenrev. 1.A) ▮ Im Gegensatz zu DFI und Sapphire tauscht MSI bei seiner Crossfire-Platine die Ati-Southbridge gegen den 1573-Chip von Uli aus. Dieser bietet lediglich SATA 1 (150 MByte/s), erzielt jedoch sehr gute Ergebnisse in den PCI- und USB-Tests. Der LAN-Controller von Realtek verdient nur die Note „Ausreichend". Größtes Manko: Im Stabilitätstest startet das MSI-Board mit vier Speichermodulen gar nicht erst. Selbst als wir die Command-Rate auf 2T gesenkt und DDR333 eingestellt hatten, blieb der Bildschirm schwarz. Zudem wurde die Northbridge unter dem kleinen Alu-Kühler 62 Grad heiß. Die übrigen Kompatibilitäts- und Stabilitätstests sind hingegen kein Problem für das MSI-Board. Auch das Platinen-Layout ist vorbildlich und das BIOS hält alle wichtigen OC-Optionen inklusive dynamischer CPU-Übertaktung bereit. Die Ausstattung ist minimalistisch, dafür kostet das RD480 Neo2-Fi nur 120 Euro.

A8R-MVP: Günstig, aber nicht fehlerfrei im Stabilitätstest (BIOS-Version 0201 – Platinenrev. 1.02G) ▮ Auch das A8R-MVP von Asus bietet eine

Unser neuer Stabilitätstest



1 Far Cry (dt.) mit HDR: Belastet PCI-Express, Onboard-Sound, Speicher und den zweiten CPU-Kern.

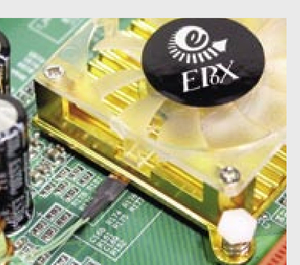
2 Prime95: Der Torture-Test (Blend) lastet das RAM und den ersten CPU-Kern komplett aus.

3 Rivatuner: Mit dem Diagnose-Tool behalten wir GPU-Takt und Temperatur im Blick.

4 Netio: Das unscheinbare Tool sorgt für eine vollständige und dauerhafte LAN-Auslastung.

5 Throttle Watch: Zeigt an, ob beide Kerne ausgenutzt werden und nicht durch zu hohe Temperatur heruntertakten.

6 Passmark Burnin: Der Festplatten-Test sorgt für stetige Beanspruchung der IDE-Kanäle.





Chipsatz: Die Temperatur messen wir mit einem flachen Fühler direkt auf dem Chip und lesen das Ergebnis nach drei Stunden Stabilitätstest ab.

Leistung: Mainboards (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 4000+/P4 3,4 GHz EE, Geforce 7800 GTX, 1.024 MByte DDR400/DDR2-667-RAM, Forceware 81.85

Dungeon Siege 2 v2.20, 1.024x768, kein AA/AF

BESSER ▶ Fps	Sound Blaster Audigy 2	Onboard-Sound	Preis (in Euro)
Asus A8N32-SLI Deluxe (Nforce4 SLIx16)	42 (0%)	40 (-5%)	Ca. 200,-
Asus A8R-MVP (RD480)	42 (0%)	40 (-5%)	Ca. 120,-
MSI RD480 Neo2-Fi (RD480)	42 (0%)	39 (-7%)	Ca. 120,-
Sapphire Pure Crossfire (RD480)	42 (0%)	39 (-7%)	Ca. 190,-
DFI Lanparty UT RDX200 CF-DR (RD480)	42 (0%)	38 (-9%)	Ca. 220,-
Asus P5N32-SLI Deluxe (Nforce4 SLIx16)	34 (0%)	31 (-9%)	Ca. 200,-
Epox 5LDA+ GLI (945P)	31 (0%)	30 (-3%)	Ca. 140,-

(Skala: 0, 10, 20 ▶ BED. SPIELBAR, 30 ▶ FLÜSSIG SPIELBAR, 40, 50)

FAZIT:
▮ Alle AMD-Platinen sind bei **Dungeon Siege 2** mit einer Audigy 2 gleich schnell.
▮ Das DFI-Board erzielt mit Onboard-Sound (ALC882) das schwächste Ergebnis.
▮ Beim 5LDA+ GLI mussten wir die RAM-Latenzen auf 4-4-4-12 anheben.

LEGENDE ■ Sound Blaster Audigy 2 ■ Onboard-Sound



■ PCI-Express
Neuer Schnittstellenstandard für Erweiterungskarten, der mittelfristig AGP- und PCI-Steckplätze ablöst.

■ Firewire
Bus-System und Schnittstelle mit einer maximalen Übertragungsrate von 50 MByte/s. Unterstützt auch TCP/IP.

■ Gigabit-LAN
Netzwerkstandard, der eine theoretische Bandbreite von maximal 125 MByte/s erreichen kann.

■ SATA 2
Aktueller Schnittstellenstandard für Laufwerke mit maximalem Durchsatz von 300 MByte/s. Weiterentwicklung von SATA 1.

Empfehlung der Redaktion:

Asus A8N32-SLI Deluxe

Keine Kompromisse: Das Asus-Board protzt mit üppiger Ausstattung und aufwändiger Heatpipe.

Der Nachfolger unserer Sockel-939-Referenz Asus A8N-SLI Premium verwendet den neuen Nforce4-Chipsatz SLIx16. Dieser setzt auf eine Unterteilung zwischen North- und Southbridge und kann erstmals beide Grafikkarten mit 16 PCI-Express-Bahnen ansprechen. Beim aktuellen SLI-Chipsatz sind nur jeweils acht PCI-E-Lanes möglich. Insgesamt sind die Leistungswerte der SLI-Platine hervorragend: Im USB- und PCI-Test verdient das A8N32-SLI Deluxe Bestnoten. Auch die beiden Gigabit-LAN-Controller sind extrem schnell. Mit Onboard-Sound verliert das Board bei **Dungeon Siege 2** jedoch 5 Prozent Leistung gegenüber einer Audigy 2. Verzichtet man auf EAX sind es nur noch 2 Prozent. Auch die Stabilitäts- und Kompatibilitätstests stellen kein Hindernis dar – selbst der DDR400-Betrieb war mit vier Modulen von Corsair (Command-Rate: 2T) problemlos möglich.

Wie üblich füllt Asus den Mainboard-Karton mit jeder Menge Zubehör: Firewire- und USB-Blenden, eine flexible SLI-Brücke und fünf SATA- sowie zwei IDE-Kabel gibt es ebenso gratis wie nützliche Diagnose- und Tuning-Software. Dafür verlangt Asus jedoch stolze 200 Euro. Die Wifi-Variante verfügt sogar zusätzlich über WLAN. Bei den umfangreichen BIOS-Funktionen fühlen sich Übertakter sofort wohl: Die Speicherspannung lässt sich bis 3,2 Volt anheben, die CPU-VCore in feinen 0,0125-Volt-Schritten einstellen. Die Backplate hat Asus jedoch festgeklebt. Da die passiv gekühlten Spannungswandler vom Luftstrom des Prozessorlüfters profitieren sollen, empfiehlt Asus allen Besitzern einer Wasserkühlung die mitgelieferten Zusatzlüfter auf die Spannungswandler zu setzen. Diese sind allerdings alles andere als leise. Das sind jedoch vernachlässigbare Kritikpunkte einer ansonsten vorbildlich stabilen, sehr gut ausgestatteten und (dank Doppel-Heatpipe) komplett lautlosen SLI-Platine. (dm)



Die durchgängige Heatpipe-Konstruktion kühlt North- und Southbridge sowie die Spannungswandler zuverlässig. Beide Gigabit-LAN-Controller liefern sehr gute Ergebnisse.

GESAMTNOTE: 1,46
Preis: € 200,- **Preis-Leistung:** Befriedigend

solide, aber ungewohnt glanzlose Ausstattung zum Preis von 120 Euro. Besonders ärgerlich ist der per PCI angebundene LAN-Chip 88E8001 von Marvell. Dieser ist nicht nur langsam (48/87 MByte/s), er zieht sogar den PCI-Bus in Mitleidenschaft. Im Stabilitätstest versagte der Gigabit-Controller den Dienst, sobald das System mit Prime95 und **Far Cry (dt.)** ausgelastet wurde. Zwar startete das A8R-MVP mit vier Speichermodulen, DDR400 war jedoch nicht möglich. Wer nur eine Grafikkarte verwendet, muss diese in den unteren Slot stecken und den oberen Steckplatz mit der beiliegenden Switch-Card versiegeln. Die Kompatibilitätstests besteht das Asus-Board anstandslos. Zudem bleibt der Chipsatz trotz Alu-Kühlkonstruktion kühl und das BIOS eignet sich für Übertaktungsprofis und -anfänger.

Fazit

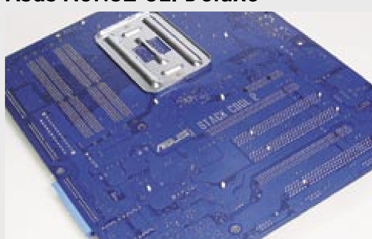
Die Crossfire-Platinen müssen noch reifen: Alle getesteten RD480-Mainboards leisten sich ärgerliche Schwächen. Sei es ein problematischer LAN-Controller, ein langsamer Soundchip oder die schwache PCI- und USB-Performance. Gerade im Vergleich mit der zuverlässigen und gut ausgestatteten Asus-Platine mit Nforce4-SLIx16-Chipsatz werden die Schwachpunkte deutlich. Dafür laufen die Crossfire-Varianten in unserem Test bereits sehr stabil, sind schnell und zum Teil vergleichsweise günstig. (dm)

Wichtige Details: Board-Layout und Ausstattung

Asus A8N32-SLI Deluxe

Wer eine Wasserkühlung nutzt, sollte die Spannungswandler mit zusätzlichen Lüftern kühlen.

Asus A8N32-SLI Deluxe



Die besondere Oberfläche auf der Rückseite soll eine bessere Wärmeabgabe ermöglichen.

Sapphire Pure Crossfire

Das riesige Sapphire-Logo auf der Platinenrückseite bekommen nur Casemodder zu sehen.

DFI Lanparty UT RDX200 CF-DR

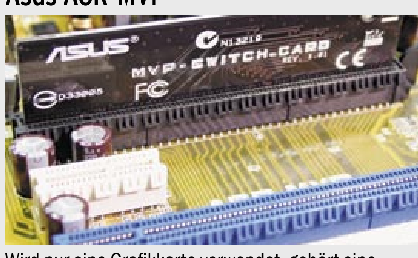
Per „CMOS Reloaded" speichern Sie Ihre BIOS-Einstellungen einfach samt Beschreibung ab.

MSI RD480 Neo2-Fi



Der minimalistische Northbridge-Kühler reicht für den RD480-Chip gerade noch aus.

Asus A8R-MVP



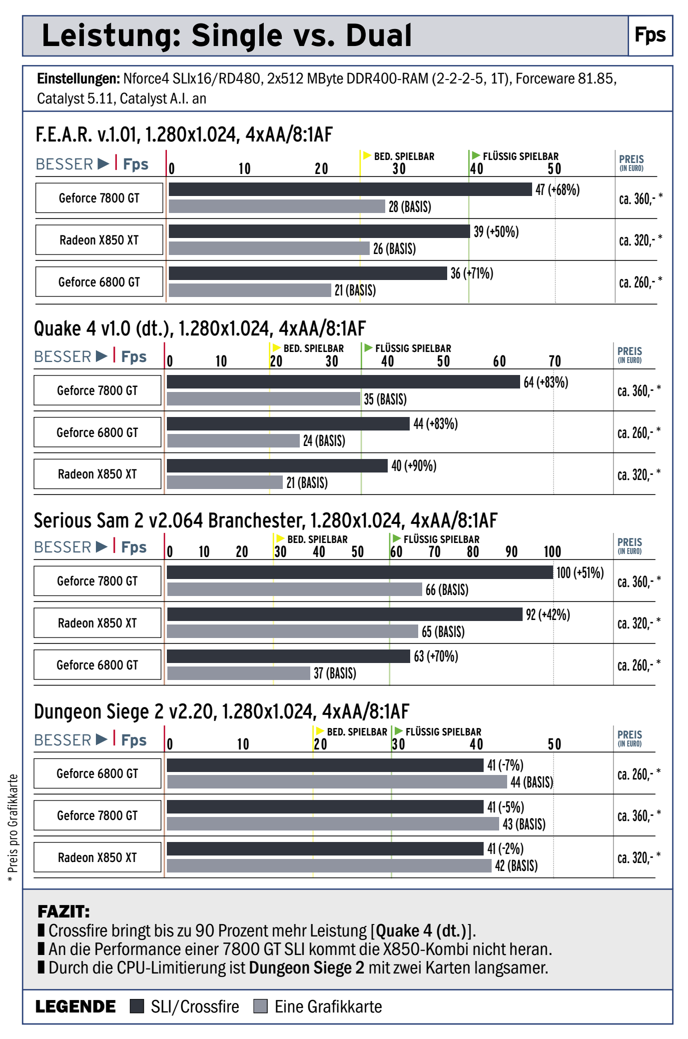
Wird nur eine Grafikkarte verwendet, gehört eine spezielle Switch-Card in den oberen x16-Slot.

Übersicht: Fünf Dual-Grafikkarten-Mainboards im Test

MAINBOARDS [SOCKEL 939]	A8N32-SLI Deluxe	Pure Crossfire	LP UT RDX200 CF-DR	RD480 Neo2-Fi	A8R-MVP
Hersteller	Asus	Sapphire	DFI	MSI	Asus
Webseite	www.asus.de	www.sapphiretech.de	de.dfi.com.tw	www.msi-computer.de	www.asus.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/Befriedigend	Ca. € 190,-/Befriedigend	Ca. € 220,-/Ausreichend	Ca. € 120,-/Gut	Ca. € 120,-/Befriedigend
Chipsatz (North-/Southbridge)	Nforce4 SLIx16 AMD/Nforce4	RD480/SB450	RD480/SB450	RD480/Uli1573	RD480/Uli1575
BIOS-Version/Board-Revision	0703/1.01	2K051027/1.0	A11/A03	3.0/1.A	0201/1.02G
AUSSTATTUNG	**1,60**	**2,55**	**2,00**	**2,28**	**2,20**
Speicher-Steckplätze	4x DDR400	4x DDR400	4x DDR400	4x DDR400	4x DDR400
Zusätzlicher PCI-E-x16-Slot	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden
PCI-Express-Slots (x1/x4)	1 x4-Slot	-	1 x1-Slots	2 x1-Slots	1 x1-Slots
PCI-Slots	3 Slots	2 Slots	3 Slots	2 Slots	3 Slots
Onboard-LAN	2x 1.000 MBit/s, Nvidia/Marvell	1.000 MBit/s, Marvell	2x 1.000 MBit/s, Realtek	1.000 MBit/s, Realtek	1.000 MBit/s, Marvell
USB-Ports (Lieferumfang, inkl. Blende)	6 Ports	4 Ports	6 Ports	6 Ports	6 Ports
Maximale Anzahl an USB-Ports	10 Ports	8 Ports	8 Ports	8 Ports	8 Ports
Firewire (Lieferumfang, inkl. Blende)	2 Ports	3 Ports	1 Port	1 Port	2 Ports
SATA-Anschlüsse	6 Ports	6 Ports	8 Ports	4 Ports	4 Ports
PATA-Anschlüsse	2 Ports	2 Ports	2 Ports	2 Ports	2 Ports
RAID-Modi	0, 1, 0+1, 5, JBOD	0, 1	0, 1, 0+1, 5	0, 1, 0+1	0, 1, 0+1, 5, JBOD
Onboard-Sound	ALC850 (7.1)	ALC880 (7.1)	ALC882 (7.1)	ALC850 (7.1)	AD1986A (5.1)
Lüfteranschlüsse	6 Anschlüsse	3 Anschlüsse	4 Anschlüsse	3 Anschlüsse	3 Anschlüsse
IDE-Kabel/SATA-Kabel	2x IDE/5x SATA	1x IDE/1x SATA	2x IDE-Rundkabel/4x SATA	1x IDE/1x SATA	2x IDE/2x SATA
Sonstige Ausstattung	USB-/Firewire-Blenden, Lüfter für Wasserkühlung, Stack Cool 2	SPDIF- und Firewire-Blenden	Onboard-Diagnose-LED, Sound-Modul	USB-Blende mit Diagnose-LED	USB- und Firewire-Blenden
Software	WinDVD-Suite, PC Probe II, Asus Update, Ai Booster, Anti-Virus	Sapphire Select, PC-Cillin, Ati System Manager	ITE Smart Guardian	Internet Security, Live Update, PC Alert, Security Utility	PC Probe II, Asus Update, Anti-Virus
EIGENSCHAFTEN	**1,58**	**1,65**	**1,63**	**1,75**	**1,48**
PCI-Express-Unterstützung	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Zusätzliche AGP-Unterstützung	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
FSB/HT-Link	200 bis 400 MHz	200 bis 440 MHz	200 bis 500 MHz	200 bis 350 MHz	200 bis 400 MHz
Multiplikator	6 bis 12	4 bis 12	4 bis 12	5 bis 25	4 bis 25,5
Speichertimings	23 Einstellungen	27 Einstellungen	24 Einstellungen	9 Einstellungen	14 Einstellungen
CPU-Spannung	1,000V bis 1,7625V	0,825V bis 2,15V	0,8V bis 2,04V	1,5V bis 2,250V	0,8V bis 1,75V
CPU-Spannung-Abstufung	0,0125-Volt-Schritte	0,02-Volt-Schritte	0,025-Volt-Schritte	0,05-Volt-Schritte	0,0125-Volt-Schritte
RAM-Spannung (DDR: 2,6V, DDR2: 1,8V)	2,6V bis 3,2V	2,5V bis 4,0V	2,4V bis 4,03V	2,5V bis 2,85V	2,65V bis 3,2V
Chipsatz-Spannung	Bis 1,3V (NB)/1,6V (SB)	1,22V bis 1,5V	1,2V bis 1,5V	1,2V bis 1,5V	-
AGP/PCI-E-Spannung	-	1,8V bis 1,9V	1,8V bis 1,9V	1,8V bis 2,22V	+1,2V/+1,3V/+1,4V/+1,5V
HT-Spannung	1,2V bis 1,3V	1,22V bis 1,5V	-	-	-
HT-Multiplikator	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5
Dynamische Übertaktung: Prozessor	AI Overclocking	CPU Auto Overclocking	-	Dynamic Overclocking	AI Overclocking
Dynamische Übertaktung: Grafikkarte	PEG Link Mode	-	-	-	PEG Link Mode
Dynamische Lüftersteuerung	Ja (eine Einstellung)	Nein	Ja	Ja	Ja
Besondere Option	-	OC Retry Count	CMOS Reloaded	-	-
Realer FSB/HT-Takt	200,6 MHz	200,9 MHz	200,0 MHz	201,0 MHz	200,5 MHz
Board-Layout	Problemlos	CPU-Sockel und IDE-Anschlüsse schlecht platziert	Problemlos	Problemlos	Problemlos
Chipsatz-Temperatur	51,9 Grad Celsius	48,7 Grad Celsius	46,3 Grad Celsius	62,0 Grad Celsius	48,1 Grad Celsius
Lautstärke Chipsatzlüfter	Passive Kühlung	Passive Kühlung	1,9 Sone (dynamisch)	Passive Kühlung	Passive Kühlung
Suspend-to-RAM-Test (S3)	Bestanden	Nicht bestanden	Nicht bestanden	Bestanden	Bestanden
SPD-Erkennung	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
LEISTUNG	**1,38**	**1,55**	**1,78**	**1,65**	**2,28**
Spieleleistung (Audigy 2)*	42 Fps - Sehr gut	42 Fps - Sehr gut	42 Fps - Sehr gut	42 Fps - Sehr gut	42 Fps - Sehr gut
Spieleleistung (Onboard-Sound)*	40 Fps - Gut	39 Fps - Gut	38 Fps - Befriedigend	39 Fps - Gut	40 Fps - Gut
USB-Leistung	37,5 MByte/s - Sehr gut	17,8 MByte/s - Mangelhaft	20,2 MByte/s - Ausreichend	35,1 MByte/s - Sehr gut	35,1 MByte/s - Sehr gut
PCI-Leistung	118,5 MByte/s - Sehr gut	70,6 MByte/s - Ausreichend	70,5 MByte/s - Ausreichend	120,1 MByte/s - Sehr gut	119,1 MByte/s - Sehr gut
LAN-Leist. erster Port, senden/empfangen	108/115 MByte/s - Sehr gut	115/76 MByte/s - Sehr gut	115/75 MByte/s - Sehr gut	52/58 MByte/s - Ausreichend	48/87 MByte/s - Mangelhaft
LAN-Leist. zweiter Port, senden/empfangen	115/115 MByte/s - Sehr gut	-	27/57 MByte/s - Mangelhaft	-	-
Schlechtere PCI-Leistung bei LAN-Last?	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja: 86,2 MByte/s
Kompatibilität: Speicher	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden
Kompatibilität: Grafikkarten	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden
Kompatibilität: CPU-Kühler	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden
PCGH-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden DDR400 nicht mit vier DIMMs	LAN-Test nicht bestanden DDR400 nicht mit vier DIMMs
FAZIT	+ Riesige Ausstattung + Lautlose Kühlung − Sehr teuer **GESAMT 1,46**	+ Übertakter-BIOS + Läuft absolut stabil − PCI- und USB-Leist. **GESAMT 1,77**	+ BIOS-Optionen + Gute Ausstattung − Extrem teuer **GESAMT 1,79**	+ Läuft absolut stabil + Gutes Platinenlayout − Maximal drei DIMMs **GESAMT 1,80**	+ Relativ günstig − LAN-Controller − Maximal drei DIMMs **GESAMT 2,10**

* Dungeon Siege 2, Athlon 64 4000+/P4 3,4 GHz EE, 1.024 MByte DDR400/DDR2-667-RAM, 1.024x768, kein AA/AF, EAX

Crossfire in der Praxis



Kantenglättung: SLI8x, 8x Super-AA — Fps

Einstellungen: Nforce4 SLIx16/RD480, 2x512 MByte DDR400-RAM (2-2-2-5, 1T), Forceware 81.85, Catalyst 5.11, Catalyst A.I. an; SLI8X, 8x Super-AA

F.E.A.R. v.1.01, 1.280x1.024, 8x AA/8:1 AF

BESSER ▶ Fps	Fps	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GT SLI	26 (+37%)	ca. 720,-
Radeon X850 XT Crossfire	23 (+21%)	ca. 640,-
Geforce 6800 GT SLI	19 (0%)	ca. 520,-

Quake 4 v1.0 (dt.), 1.280x1.024, 8x AA/8:1 AF

BESSER ▶ Fps	Fps	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GT SLI	31 (+72%)	ca. 720,-
Geforce 6800 GT SLI	20 (+11%)	ca. 520,-
Radeon X850 XT Crossfire	18 (0%)	ca. 640,-

Serious Sam 2 v2.064 Branchester, 1.280x1.024, 8x AA/8:1 AF

BESSER ▶ Fps	Fps	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GT SLI	55 (+72%)	ca. 720,-
Radeon X850 XT Crossfire	48 (+50%)	ca. 640,-
Geforce 6800 GT SLI	32 (0%)	ca. 520,-

Dungeon Siege 2 v2.20, 1.280x1.024, 8x AA/8:1 AF

BESSER ▶ Fps	Fps	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GT SLI	43 (+10%)	ca. 720,-
Radeon X850 XT Crossfire	42 (+8%)	ca. 640,-
Geforce 6800 GT SLI	39 (0%)	ca. 520,-

FAZIT:
- Die Qualität der Crossfire- respektive SLI-AA-Modi ist in etwa vergleichbar.
- Nur bei **Dungeon Siege 2** erzielen die Karten spielbare Ergebnisse.
- Die X850-Kombi verliert in diesem Modus weniger Leistung als zwei 6800 GT.

LEGENDE ■ SLI/Crossfire mit 8x Kantenglättung

Wir vergleichen die Dual-Grafikkarten-Techniken bei Spieleleistung, Kompatibilität und Alltagstauglichkeit.

Am Anfang war ich nicht so begeistert von SLI, da ich häufig Probleme mit zwei Grafikkarten hatte." So urteilt der begeisterte Spieler Tobias Cronenberg. Tobias nahm vor fünf Monaten am Lesertest unser Partnerzeitschrift PC Games Hardware teil und verwendet seitdem zwei Geforce 6600 GT samt SLI-Mainboard von MSI. „Doch dank der neuen Treiber von Nvidia wird SLI immer zuverlässiger, leistungsfähiger und schneller." Tatsächlich hat sich Nvidias SLI-Technik konstant weiterentwickelt und bringt dank stetig aktualisierter Treiber bei vielen Spielen einen immensen Leistungsschub. Atis Crossfire-Technik hat jedoch erst diesen Monat das Licht der Käuferwelt erblickt. Ein Vergleich mit dem ausgereiften SLI-Konkurrenten ist daher nur vorläufig. Schließlich hat auch Ati die Möglichkeit, seinen Dual-GPU-Modus zu verfeinern.

Leistungsvergleich

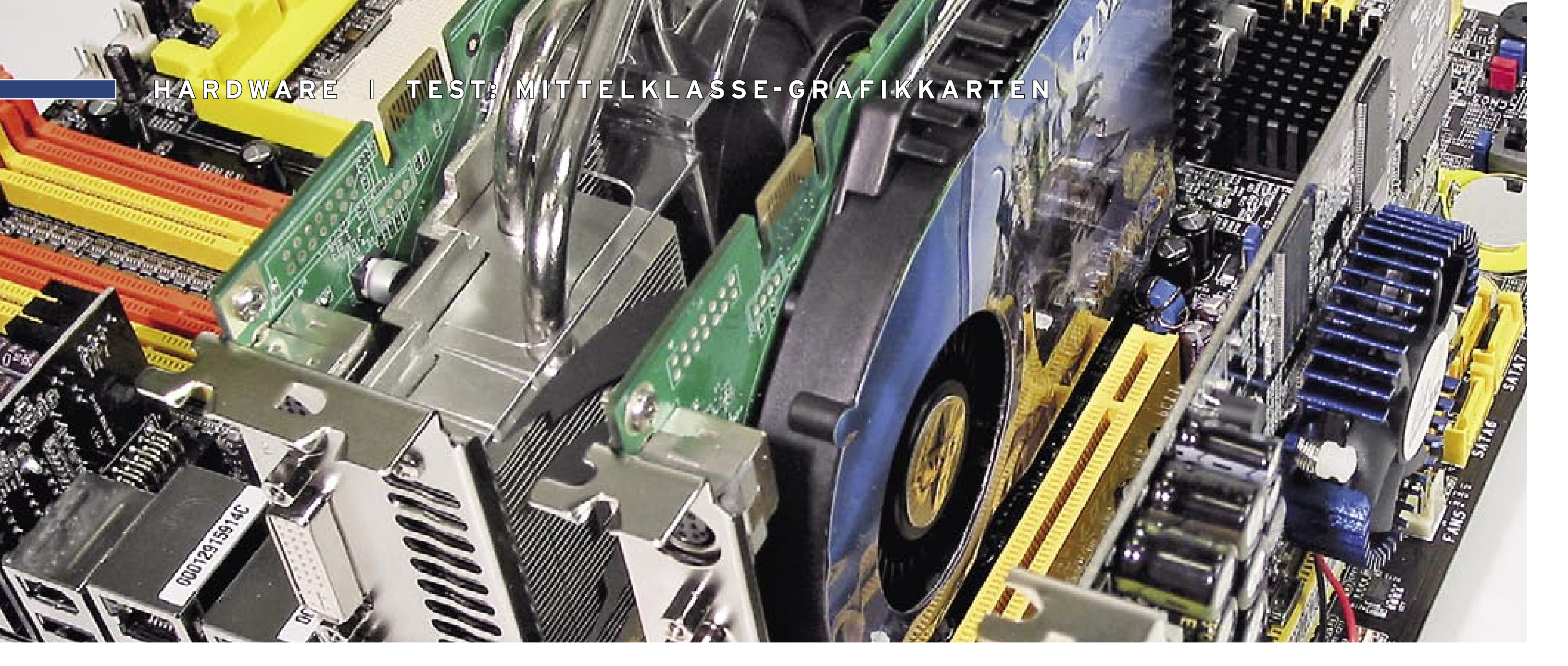
Bei **Quake 4 (dt.)** bringt Crossfire eine erstaunliche Leistungssteigerung von 90 Prozent. Trotzdem muss sich das Ati-Duo mit X850 XT bei diesem Test der günstigeren Kombination aus zwei Geforce 6800 GT geschlagen geben. Bei **Serious Sam 2** und **F.E.A.R.** liegt hingegen die X850 XT nebst Master-Karte vorn. An die hohe Leistung von zwei 7800 GT kommt diese jedoch nicht heran. Die Leistungssteigerung durch die zweite Grafikkarte liegt bei Ati im Schnitt bei 45 Prozent. Bei der 7800 GT sind es 49, die zusätzliche 6800 GT bringt sogar 54 Prozent. Wichtig: Damit Crossfire funktioniert, mussten wir bei allen Tests die Einstellung „Catalyst A.I" (inklusive Filteroptimierungen) im Treiber aktivieren. **F.E.A.R.** läuft jedoch beim Catalyst 5.11 mit einer Karte ohne diese Einstellung schneller. Als Beispiel für einen besonders CPU-limitierten Titel haben wir **Dungeon Siege 2** getestet: Alle Dual-GPU-Varianten sind in diesem Benchmark langsamer als eine einzelne Karte. Hier empfiehlt es sich, die neuen Kantenglättungsmodi von Crossfire oder SLI zu aktivieren.

Crossfire im Spielealltag

Ein SLI-System ist mittlerweile ebenso einfach zu konfigurieren wie ein PC mit nur einer Grafikkarte. Bei einem Crossfire-Mainboard gibt es hingegen gleich mehrere Stolperfallen: Wer nur eine Grafikkarte nutzt, muss den richtigen PCI-E-Slot verwenden. Während die DFI-Platine auch mit einer Karte im oberen Steckplatz lief, mussten wir bei allen anderen Boards den unteren Grafik-Port bestücken. Zur Sicherheit sollten Sie den anderen Slot mit der Switch-Card versiegeln. Master-Karten sind derzeit noch ebenso selten wie teuer. So kostet die X850 XT Crossfire Edition von MSI rund 370 Euro – das sind 50 Euro mehr als eine gewöhnliche X850 XT. Auch wenn Sie eine Ati-Karte mit 12 Pipelines besitzen (X800 Pro, X800 GTO etc.), müssen Sie diese mit einer teuren 16-Pipe-Master-Karte kombinieren. Die zusätzlichen Pipelines werden im Crossfire-Modus schlicht und einfach deaktiviert.

Offiziell gibt Ati keine Mainboard-Chipsätze von anderen Herstellern für den Doppel-Grafikkarten-Modus frei. Trotzdem funktioniert Crossfire theoretisch mit jeder Platine, die über zwei PCI-E-x16-Slots verfügt. Im Test konnten wir auf dem 5LDA+ GLI von Epox (945P-Chipsatz) den Dual-Modus zwar aktivieren, ein Benchmark mit **Quake 4 (dt.)** lief jedoch nicht fehlerfrei. Das Asus A8N32-SLI Deluxe (Nforce4 SLIx16) wurde vom Catalyst 5.11 gar nicht erst als Crossfire-fähiges System erkannt. (dm)


KRASS.
MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
VOLLVERSION UND ADD-ON!
GIB SCHÜSSCHEN!
ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS
2/2006 JANUAR € 4,99
VOR ORT ENDLICH ANGESPIELT: MEHR WAFFEN, MEHR ALIENS, MEHR TAKTIK, MEHRSPIELER!
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,6 GBYTE MAPS & MODS!
BATTLEFIELD 1942
PIRATES-MOD: Bumbig! Als Pirat liefern Sie sich Seeschlachten & Säbelduelle.
5 MEHRSPIELER-KARTEN UND 2 MODS: Noch mehr Action für beide Edel-Shooter.
BONUS: 11 GENIALE GRATISSPIELE!
MEHR SPIELSPASS: Die Favoriten der Redaktion für Sie ausgewählt.
10 JAHRE PC ACTION! Jubiläums-Gewinnspiel Preise im Wert von 40.000 Euro
PREY
DER DIE WELT AUF DEN KOPF STELLT!
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE. MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR €4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN



Mittelklassekarten

Grafikkarten, die zwischen 150 und 250 Euro kosten, sind für die meisten Spieler am interessantesten. PC Games vergleicht die aktuelle Mittelklasse.

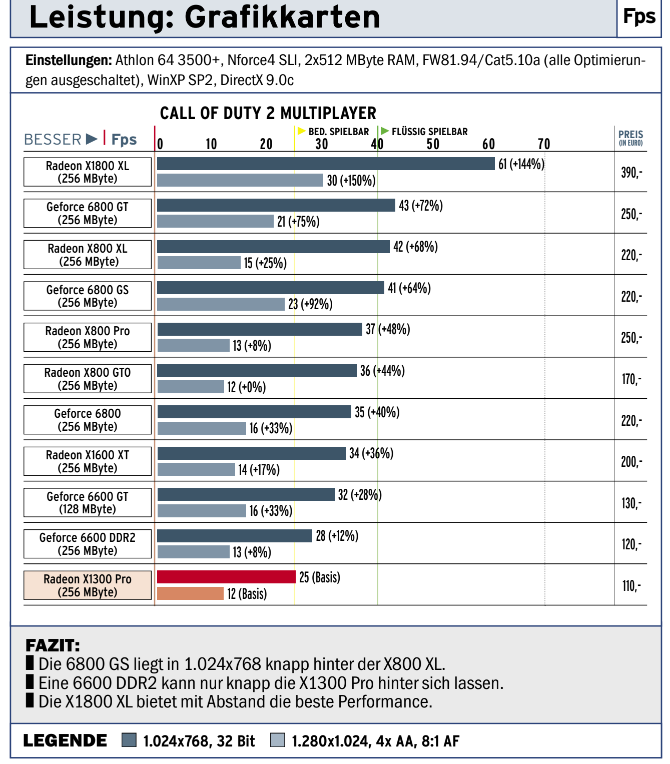
Mit Preisen von etwa 150 bis 250 Euro stellen Mittelklassekarten ein bevorzugtes Ziel für Aufrüster mit Spieleambitionen dar. Die Ergebnisse der PCI-Express-Karten bleiben, wie vergangene Tests zeigten, auf die jeweiligen AGP-Modelle übertragbar. Für einen ungefähren Anhaltspunkt zur Leistung von Einsteigerkarten unter 150 Euro hat PC Games preiswerte X1300-Pro- und Geforce-6600-DDR2 mit in den Vergleich genommen. Von der 6600 DDR2 stand uns bereits ein finales Muster von Xfx zur Verfügung.

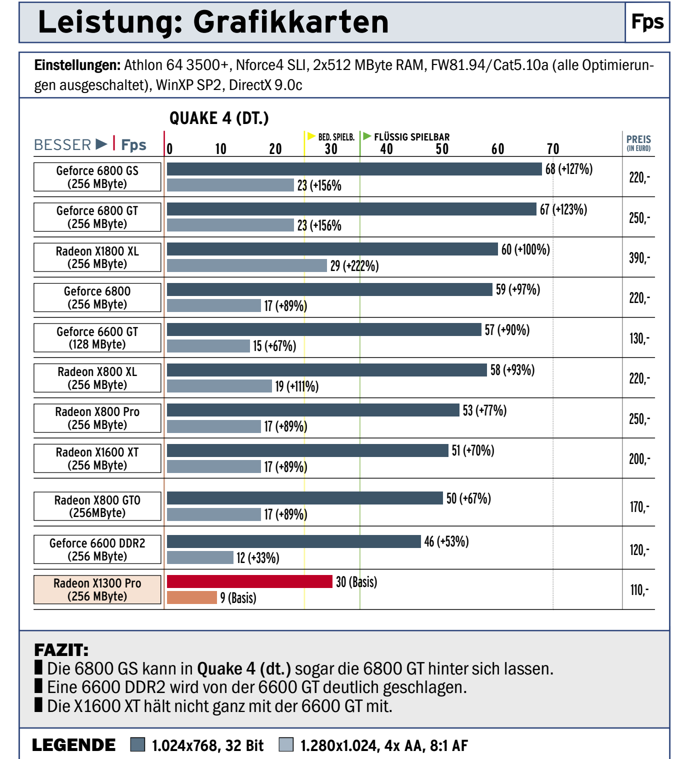
XFX Geforce 6600 DDR2

Die Karte verfügt über 400 MHz Kern- und ebenfalls 400 MHz Speichertakt und damit 50 MHz mehr GPU-Takt als die Nvidia-Referenz-Empfehlung.

Der Geforce-6600-Chip verfügt über acht Pixel- und drei Vertex-Shader-Einheiten und bietet sämtliche Features anderer Geforce-6600-Karten. Das Xfx-Modell beherbergt ein winziges Kühlblech, auf dem ein ungeregelter Lüfter für eine Lautheit von 1,7 Sone (35 dB) sorgt.

Die Slot-Blende ist randvoll bestückt mit einem DVI-I-Anschluss, einer D-Sub-15-Buchse und einem S-Video-Ausgang. Die namensstiftenden 256 MByte DDR2-Speicher verteilen sich auf acht BGA-Module von Infineon.





Für einen Preis von etwa 120 Euro bietet diese Karte zwar eine ansprechende Leistung, ist jedoch für die nur wenig teureren X800-GT-Karten kein Gegner. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist nicht optimal: Selbst eine Geforce 6600 GT für 130 Euro hängt die 6600 DDR2 in der Regel mit Leichtigkeit ab. Auch der mit 256 MByte großzügig dimensionierte Videospeicher kann den Rückstand nur selten wettmachen.

Wie unsere Benchmarks zeigen, gilt das Gleiche für die X1300 Pro, die allerdings auch für ein paar Euro weniger zu haben ist.

Mittelklasse ab 150 Euro

In der wirklichen Mittelklasse gibt es eine Vielzahl interessanter Karten. Neben der langsam aber sicher aussterbenden Geforce 6800 konnte Ati in den vergangenen Monaten hier mit dem Abverkauf von X800-GT- und GTO-Karten viel Boden gutmachen. Letztere haben wir repräsentativ auch in unseren Benchmarks berücksichtigt, da sie auch als AGP-Version erhältlich sein werden und eine gute Kaufempfehlung im Bereich bis 200 Euro darstellen. Allerdings sollen Gerüchten zufolge auch AGP-Versionen der Geforce 6800 und 7800 GS erscheinen, um aufrüstwillige Käufer zu versorgen.

Wenn Sie, beispielsweise von einer Karte der Radeon-9800-Pro-Klasse ausgehend, Ihrem Rechner noch einen letzten Leistungsschub verpassen wollen, sind hingegen noch ein paar Euro mehr fällig. Hier lohnt sich das Aufrüsten erst richtig, wenn man eine Karte wie die Radeon X800 XL oder Geforce 6800 GT erwirbt. Gerade Letztere ist in jüngster Zeit jedoch zunehmend rar und preislich unattraktiv geworden. Diesen Umstand nahm auch Nvidia wahr und stellte die Geforce 6800 GS vor, offiziell gegen die X1600 XT positioniert.

MSI NX6800 GS TD256 E

Die Karte von MSI ist im Referenzdesign der Geforce 6800 gehalten und verfügt somit über eine Single-Slot-Kühlung mit schnell drehendem Radiallüfter, der einen Lärmpegel von 45,4 dB (3,8 Sone) erzeugt. Diese Lautstärke ist inakzeptabel, um den Chip auf Basis des NV42, der sich mit 425 MHz Takt genau nach der Referenzempfehlung von Nvidia richtet, auf Temperatur zu halten, insbesondere weil der Chip selbst bei Übertaktung nur eine Temperatur von 75 Grad Celsius erreicht. Die GPU verfügt ab Werk nur über zwölf Pixel-Shader-Einheiten und fünf Vertex-Prozessoren. Ein Freischalten deaktivierter Pipelines, wie es bei den Grafikchips der alten Geforce-6800-Karten oftmals möglich war, entfällt hier. Der Speicherbus ist, wie bei allen Geforce-6800-Karten, 256 Bit breit und hier mit 500 MHz getaktet.

Das Übertaktungsergebnis unterstreicht Nvidias Entscheidung, auf den in 0,11µ hergestellten NV42-Chip zu wechseln und dafür höhere Taktraten einzusetzen. PC Games erzielte mit dem Testmuster stabile 530 MHz GPU- und 590 MHz Speichertakt. Schon im Auslieferungszustand erreichte die 6800 GS knapp das Niveau der 6800 GT.

Das Zubehör fällt reichhaltig aus. Neben einer Treiber- und Tool-CD legt MSI der Karte noch das aktuelle **Colin McRae Rally 2005** bei. Selbstverständlich sind auch Komponenten-Kabel, DVI-VGA-Adapter und Composite-Adapterkabel vorhanden.

Benchmark-Auswertung

Die Benchmarks zeigen, dass die Geforce 6800 GS gerade mit hohen AA- und AF-Einstellungen die 6800 GT manches Mal sogar hinter sich lassen kann. Über kurz oder lang verdrängt die 6800 GS die alte 6800 GT wohl komplett aus dem Markt. Das hätte auch den Vorteil, dass Käufer sich endlich über einwandfrei funktionierende Pure-Video-Unterstützung freuen könnten, die in den originalen NV40-Chips nicht vollständig gegeben war.

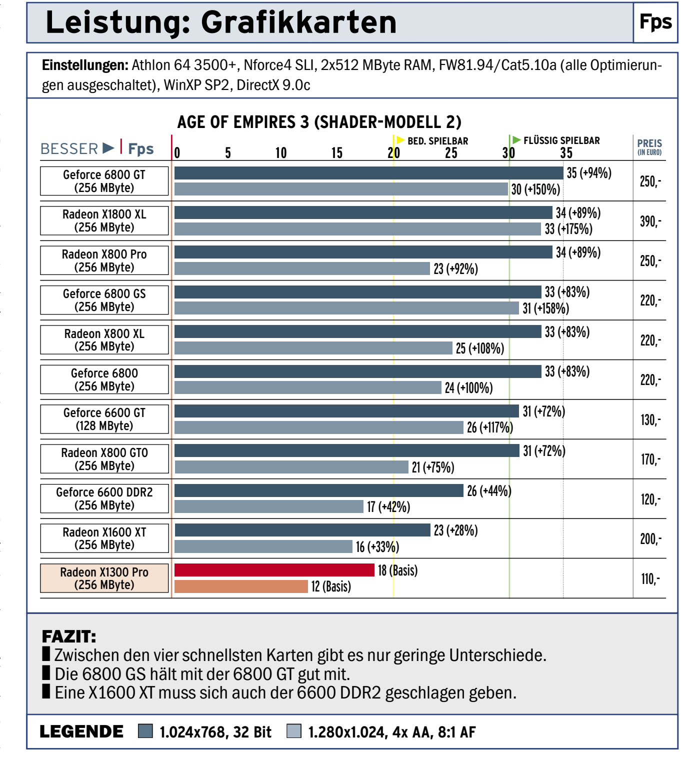
Die 6600 DDR2, kann sich gegen die X1300 Pro durchsetzen. Den Kunden wird es freuen, denn dies bedeutet neben einer leistungsfähigen Geforce-Karte auch, dass die Preise für die X1300 Pro weiter sinken dürften.

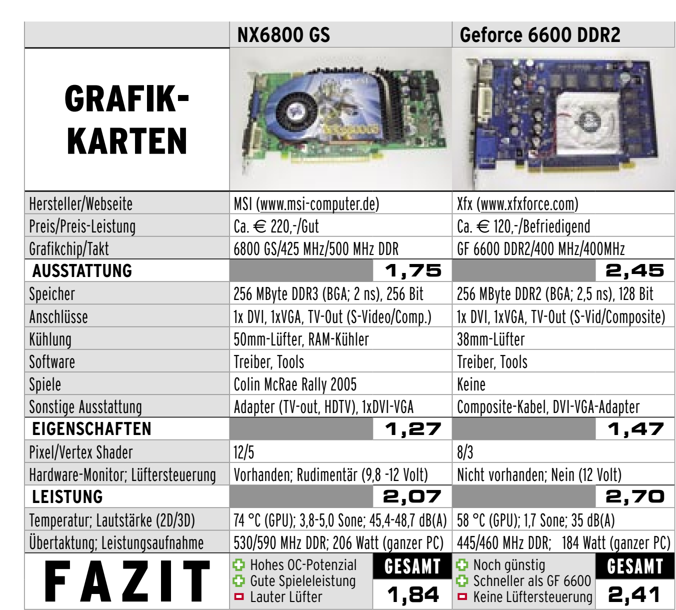
Unsere Benchmarks zeigen allerdings, dass aktuelle Spiele der X1600 XT nicht besonders gut liegen – bei einigen wird sie von ihrer niedrigen Texturleistung, die sich nur auf dem Niveau der X1300 Pro befindet, gebremst. In eher shaderlastigen Spielen, die der Karte aufgrund ihrer Architektur liegen sollten, sind die Anforderungen bereits so hoch, dass die 1.280er-Auflösung mit Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung als Option wegfällt. Zwar ist die X1600 XT deutlich schneller als die X1300 Pro, allerdings ist ihr Preis auch deutlich höher.

Etwas interessanter sind diesbezüglich die X800-Karten – und zwar sowohl die GTO als auch die XL. Beide verfügen über eine Menge Rohleistung, die auch für aktuelle Spiele ausreicht, und sind zu sehr attraktiven Preisen erhältlich. Einziges Manko ist derzeit das fehlende Shader-Modell 3 und die überlegene Bildqualität der X1000-Reihe. Wer darauf verzichten kann, erhält Hochleistung zum Sparpreis.

Fazit: Mittelklasse

Selten gab es solch eine Auswahl und so viel Performance für kleines Geld. Doch die Entscheidung für Spieler ist auch selten so schwer gewesen, da das Angebot an interessanten Optionen riesig ist. Die Eier legende Wollmilchsau existiert in der Mittelklasse natürlich nicht und so verzichtet man für einen Preis von unter 300 Euro entweder auf Features oder auf Leistung. (csp)





GRAFIK-KARTEN	NX6800 GS	Geforce 6600 DDR2
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Xfx (www.xfxforce.com)
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 220,-/Gut	Ca. € 120,-/Befriedigend
Grafikchip/Takt	6800 GS/425 MHz/500 MHz DDR	GF 6600 DDR2/400 MHz/400MHz
AUSSTATTUNG	**1,75**	**2,45**
Speicher	256 MByte DDR3 (BGA; 2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR2 (BGA; 2,5 ns), 128 Bit
Anschlüsse	1x DVI, 1xVGA, TV-Out (S-Video/Comp.)	1x DVI, 1xVGA, TV-Out (S-Vid/Composite)
Kühlung	50mm-Lüfter, RAM-Kühler	38mm-Lüfter
Software	Treiber, Tools	Treiber, Tools
Spiele	Colin McRae Rally 2005	Keine
Sonstige Ausstattung	Adapter (TV-out, HDTV), 1xDVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA-Adapter
EIGENSCHAFTEN	**1,27**	**1,47**
Pixel/Vertex Shader	12/5	8/3
Hardware-Monitor; Lüftersteuerung	Vorhanden; Rudimentär (9,8 -12 Volt)	Nicht vorhanden; Nein (12 Volt)
LEISTUNG	**2,07**	**2,70**
Temperatur; Lautstärke (2D/3D)	74 °C (GPU); 3,8-5,0 Sone; 45,4-48,7 dB(A)	58 °C (GPU); 1,7 Sone; 35 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	530/590 MHz DDR; 206 Watt (ganzer PC)	445/460 MHz DDR; 184 Watt (ganzer PC)
FAZIT	+ Hohes OC-Potenzial + Gute Spieleleistung − Lauter Lüfter GESAMT **1,84**	+ Noch günstig + Schneller als GF 6600 − Keine Lüftersteuerung GESAMT **2,41**







Was ist?

▮ LCD-Display
Die G15 von Logitech bietet als erste Tastatur ein LCD-Display, das Statusinformationen anzeigt.

▮ Handballenablage
Eine integrierte oder modulare Ablage sorgt dafür, dass die Handgelenke weniger beansprucht werden und langsamer ermüden.

▮ Anschlag/Druckpunkt
Je direkter und präziser Anschlag und Druckpunkt sind, desto besser die Eingabeumsetzung und das Feedback.

▮ Full-Size-Tastenlayout
Standard-Tastenlayout mit minimal 105 Tasten und getrenntem Mittel- und Nummernblock.

Neue Spieler-Keyboards

Ganz egal, ob Sie „WASD“-Freund oder Pfeiltasten-Verfechter sind, in dieser Marktübersicht finden Sie die optimale Tastatur für Ihren Spielstil.

Ähnlich wie bei Mäusen sind bei Tastaturen Ergonomie und intuitive Bedienung wichtige Kaufkriterien. Eine gute Ausstattung ist wertlos, wenn nach kurzer Spieldauer die Hand schmerzt oder unbeabsichtigt die „falschen“ Knöpfe gedrückt werden.

„WASD“ oder Pfeiltasten?

Profis spielen gern mit den Buchstabenknöpfen „WASD“, da das Keyboard so günstiger liegt. ▮ Alte Hasen bevorzugen aus Gewohnheit die Pfeiltasten. Beide Shooter-Bedienungsarten sind weit verbreitet und werden daher in unserer Bewertung berücksichtigt. Abzüge bekommen Tastaturen, deren Design von der Standardanordnung abweicht.

Mit der Veröffentlichung der G15 hat eine neue Tastaturgeneration das Licht der Welt erblickt, daher haben wir unsere Testtabellen erweitert und umgebaut. Die Bewertung der Keyboards setzt sich mittlerweile aus über 240 Einzelpunkten zusammen. Die wichtigsten dieser Wertungspunkte finden Sie in der Testtabelle auf der folgenden Doppelseite.

Microsoft Digital Media Pro Keyboard:

Präzision mit Detailschwächen! ▮ Das Schreibgefühl bei der Media Pro lässt sich am besten als „satt“ bezeichnen. Kein Klappern der Tasten stört beim Spielen, alle Eingaben werden präzise umgesetzt. Vor allem für Office- und Multimedia-Steuerungen ist die Vielzahl an Zusatztasten eine Bereicherung. Die F-Tasten sind über einen Umschalter mit weiteren Office-Funktionen versehen. Negativ: Die linke STRG-Taste ist zu klein und lässt sich aufgrund einer Abrundung in der Hektik nicht immer einwandfrei betätigen. Ein weiteres Manko ist die „Duckjump“-Inkompatibilität (siehe auch Kasten rechts „Duckjump in Spielen“). Drückt man die Tasten „W“, „D“, „STRG“ und „SPACE“, wird mindestens ein Tastensignal nicht umgesetzt. Spieler, die diese Tasten zusammen nutzen, sollten sich also nach einer alternativen Belegung umschauen. Fazit: Trotz der leichten Mängel ist die Media Pro (circa 23 Euro) für Spiele und Office-Anwendungen empfehlenswert.

Genius Ergomedia 700:

Gute Ausstattung – gewöhnungsbedürftiges Design! ▮ Im Einsatz überzeugt das Ergomedia 700 bereits nach wenigen Minuten. Trotz Notebook-Tasten-Layout gewöhnt man sich schnell an das geschwungene Tastenfeld und die kurzen Anschlagwege. Störend für Pfeiltasten-Spieler ist allerdings der veränderte Zusatztastenblock in horizontalem Design. Dieser Platz wurde für das Vier-Wege-Scrollrad und den Zoom-Schalter auf der linken Tastaturseite geopfert. Links darunter befinden sich ein durchgeschliffener Sound- und ein Mikro-Anschluss. Das Ergomedia 700 hat eine feste Handballenablage. Fazit: Der Preis von rund 29 Euro ist etwas happig, wegen der guten Schreibqualität ist es aber für den Spiele- und Office-Einsatz geeignet.

Logitech Media Keyboard Elite:

Gutes Design, viele Detailfehler! ▮ Grundsätzlich vermitteln die Verarbeitung, das Schreibgefühl und die Ausstattung einen positiven Gesamteindruck. In manchen Details hat Logitech aber danebengegriffen. Abgesehen von dem geänderten Mittelblock (zwei vertikale Dreierreihen), mit dem sich auch andere Bewerber negativ hervortun, sorgt die verkleinerte Umschalttaste für so manchen ungewollten Tastendoppeldruck. Es fehlt das Positions-Feedback beim Drücken der linken Shift-Taste. Wer SPACE mit dem Daumen anschlägt, läuft ebenfalls Gefahr, den Tastendruck nicht korrekt auszuführen, da das Chassis der Tastatur hier zu hoch liegt. Eher ein Designer-Gimmick ist die verkleinerte Kuppelform der F-Tasten. Positiv ist allerdings die Änderung des Stand-by-Knopfes. Dieser ist in das Gehäuse eingelassen und kann nicht versehentlich betätigt werden. Fazit: Anschlagtechnik und Mechanik sind grundsolide und intuitiv, die kleinen Detailfehler bringen der circa 21 Euro teuren Tastatur aber Minuspunkte ein.

Ideazon Zboard:

Der Tastatur-Wechselbalg! ▮ Beim Zboard kann das Tastenfeld (Keysets) ausgetauscht werden, um spezielle Spielesets einzubauen. In der vorliegenden Basisversion für rund 42 Euro sind ein Standard- und ein „Shooter“-Keyset enthalten. Trotz der etwas wackeligen Tasten ist das Keyboard präzise, aufgrund der hohen Frontkante empfehlen wir bei längeren Sessions die Verwendung der Handballenauflage. Das Zboard ist eher für Einsteiger geeignet, da Profis eine „feste“ Tastenbelegung bevorzugen. Fazit: Dank der Keysets ist das Gerät ideal für Gelegenheitsspieler, da die Tastenbelegung klar definiert ist. Auch im Office-Betrieb ist die Tastatur brauchbar. Sondertasten und zwei USB-Anschlüsse runden das Gesamtbild ab.

Microsoft Internet Keyboard:

Der Geheimtipp für spielende Puristen! ▮ Das Anschlaggefühl des Internet Keyboards von Microsoft ist genial, die intuitive Tastenbedienung stellt sich bereits nach wenigen Augenblicken ein. Außer zehn kleinen Sondertasten gibt es keine erweiterte Ausstattung. Positiv: Das „Deck“ ist äußerst rutschfest und selbst im hektischen Shooter-Einsatz nicht so leicht aus der Position zu bringen. Über die beiliegende Software lässt sich die Windows-Taste deaktivieren. Fazit: Für nur 8 Euro ist das Internet Keyboard ein absolut günstiges Teil. Manche Händler haben allerdings nicht mal mehr Restbestände auf Lager.

Trust Easy Scroll Silverline Keyboard:

Viel Ausstattung für kleines Geld! ▮ Die Konzeption der Easy Scroll als Office-Tastatur ist dem Gerät deutlich anzusehen, überall finden sich Zusatztasten, die dem Bürohengst das Leben erleichtern sollen. Pfeiltasten-Spieler sind allerdings vom veränderten Layout des mittleren Tastenblocks enttäuscht (zwei Dreierreihen, vertikal). Auch der Pfeiltastenblock ist als Konzession an die immense Ausstattung an den Haupttastenblock herangerückt worden. Auf der linken Tastaturseite befindet sich neben einem durchgeschleiften USB-Port samt Anschlusskabel (ein weiterer USB-Anschluss am PC ist nötig) auch ein überdimensioniertes Scrollrad. Spieler nutzen dieses aber besser nicht, da die Abfrage ungenau ist und die Eingabe in manchen Situationen stark verzögert wiedergegeben wird. Der Tastenanschlag des Keyboards ist solide, auch wenn der „Aufschlag“ am Ende des Druckwegs recht hart ist. Fazit: Für circa 15 Euro hat Trust mit der Easy Scroll ein faires Angebot im Programm, welches für Office-User und Gelegenheitsspieler geeignet ist.

Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000:

Edles Design und polarisierendes Handling! ▮ Ein geschwungenes Feld mit Tasten im Notebook-Design betrachten vor allem Spieler mit Argwohn. Schreibkomfort und Tastenanschlag sind allerdings über jeden Zweifel erhaben, hier könnten sich alle Tastaturen mit Notebook-Tasten-Layout auf dem Markt eine Scheibe bei Microsoft abschneiden. Probleme bereitet die nicht optimale Rutschfestigkeit auf glatten Oberflächen; die geschwungene Form der unteren Tastenreihe sowie die sehr kleine linke Shift-Taste sind zumindest gewöhnungsbedürftig. Fazit: Für rund 16 Euro ist die Tastatur günstig und aufgrund der guten

Kaufberatung

Diese Punkte sollten Sie beim Kauf beachten:

▮ Welches Layout ist sinnvoll?
Profispieler und Schreibtischtäter sollten zum Standard-Design greifen, da die Tasten an den gewohnten Stellen liegen. Soll es kompakt sein, ist auch ein Notebook-Tasten-Design sinnvoll. Vorher am besten eine Probeschreibsitzung durchführen!

▮ Wofür Sondertasten?
Auch hier gilt: Profis erledigen viele Arbeiten mit Shortcuts und sind so schneller als mit Sondertasten. Wenn Sie eher selten am PC arbeiten und spielen, können klar beschriftete Zusatztasten für Sie eine echte Hilfe sein.

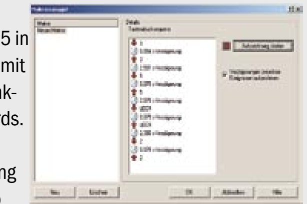
▮ Welche Tastenhöhe?
Wie das Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000 zeigt, kann eine geringe Tastenhöhe durchaus ein Vorteil sein; die Wege sind kürzer und man bleibt seltener an anderen Tasten hängen. Arbeiten Sie viel am Notebook, haben Sie mit flachen Tasten darüber hinaus einen Gewohnheitsvorteil. Positiv: Schon nach kurzer Zeit gewöhnt man sich an die Tastenhöhe.

„Duckjump“ in Spielen



Für **Counter-Strike**-Spieler gehört der so genannte „Duckjump“ (die Spielfigur bewegt sich, springt und zieht die Beine an) zu den normalen Bewegungen. Eine weit verbreitete Tastenbelegung ist bei „WASD“-Spielern „STRG“ + „SPACE“ + „W“ + „D“. Problematisch ist es, wenn eine Tastatur diese Eingabe nicht verarbeiten kann. Der Grund: Die Tastenfelder bei diesen Keyboards sind in einer für diese Kombination ungünstigen Matrix verschaltet und es bestehen Überschneidungen bei der Belegung. Wenn ein Spieler eine solche Tastatur besitzt, bleibt ihm nur die Möglichkeit, eine andere Kombination zu wählen. Drei gleichzeitige Tasteneingaben sind übrigens bei allen Keyboards in unserem Test möglich. Eine einfache Testsoftware ist der Passmark Keyboardtest, den Sie unter http://passmark.com/products/keytest finden.

Programmierbare Makros



Mit Makros – das sind aufgezeichnete Tastenabfolgen – kann man bei der G15 in **World of Warcraft** Zauberreihenfolgen mit einem Tastendruck aktivieren. Dies funktioniert über die Software des Keyboards. Aktuell ist die G15 das einzige Modell, das im Spiel Makros mit Zeitverzögerung aufnehmen kann (per Klick auf „Makro erstellen“). Wenn Sie es wünschen, werden auch die Pausen aufgezeichnet und unter der ausgewählten G-Taste abgespeichert. Eine zweite Variante ist im Spiel möglich: Sie drücken die Taste „MR“ über den G-Tasten und wählen dann die G-Zieltaste aus – alle Eingaben sind bis zum Druck der „MR“-Taste gespeichert. Manko: Es gibt keine Schablone oder nachträgliche Kennzeichnung für die G-Tasten.

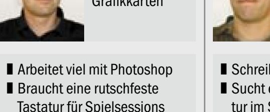
Typberatung Tastaturen

Persönliche Produktempfehlungen: die ganz privaten Kauftipps der PC-Games-Hardware-Redakteure




Thilo Bayer
Chefredakteur
Bereich Grafikkarten

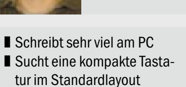
- Arbeitet viel mit Photoshop
- Braucht eine rutschfeste Tastatur für Spielsessions



Fazit: Da ich viel schreibe und mit Bildbearbeitungs-Software arbeite, gefällt mir das Digital Media Pro Keyboard. Besonders die Zoomfunktion ist praktisch. Positiv: Das „satte" Schreibfeeling ermöglicht präzises Arbeiten.



Chris Gögelein
Stellv. Chefred.
Bereich Prozessoren



- Schreibt sehr viel am PC
- Sucht eine kompakte Tastatur im Standardlayout

Fazit: Das Microsoft Internet Keyboard ist sehr günstig und absolut solide. Da ich viel mit Tastenkürzeln arbeite, kann ich auf Sondertasten verzichten. Besonders die gute Schreibergonomie hat es mir angetan.



Lars Craemer
Redakteur
Bereich Eingabegeräte

- Legt Wert auf Ergonomie
- Spielt und schreibt sehr viel am PC

Fazit: Als Technik-Freak gefällt mir das G15 besonders gut. Aber auch das Comfort Curve Keyboard 2000 begeistert mich. Daher werde ich die G15 mit Beleuchtung im privaten Zwielicht und das Comfort Curve im Office einsetzen.

Leistungen unser Preis-Leistungs-Sieger. Puristen der Schreibzunft könnten in der geschwungenen Tastatur einen langfristigen Begleiter finden.

Cherry G83-6105:

Der Evergreen! ▮ Dieses universelle Schreibbrett verzichtet gänzlich auf Sondertasten – aber auch auf die nützliche „Rechner"-Taste. Zum Ausgleich bekommt der Kunde jedoch ein solides Scheib- und Spielinstrument mit sehr guter Rutschfestigkeit. Die Anschlagdynamik ist gut und die kompakten Abmessungen machen die Tastatur zu einem Allrounder. Fazit: Mit 13 Euro ist das Arbeitstier G83-6105 durchaus eine Empfehlung.

Saitek Eclipse Keyboard:

Schlichtes LAN-Party-Keyboard! ▮ Der Tastenanschlag des Eclipse ist nicht ganz so sauber wie beim Konkurrenten von Cherry. Der Tastenweg ist etwas kürzer als erwartet und führt zu einem harten Anschlag. Allerdings ist die kompakte Tastatur mit einer zweistufigen Beleuchtung der Tastenbeschriftungen ausgerüstet – ideal in dunklen Räumen. Die restlichen Sondertasten dienen der Lautstärkeregelung. Fazit: Das Eclipse ist ein idealer LAN-Party-Begleiter, allerdings ist der Preis von rund 30 Euro happig.

Speedlink Crystal Keyboard:

Hausmannskost im Edel-Look! ▮ Trotz des flachen Notebook-Tasten-Layouts ist das Schreibgefühl auf dem schicken Speedlink Crystal Keyboard gut. Die Tastenanordnung im Standardlayout sorgt für eine intuitive Tastenfindung. Eine Ausnahme stellt hier die verkleinerte Enter-Taste dar. Ungewöhnlich sind die abgesenkten Sound-Sondertasten zwischen den Pfeiltasten und dem Mittelblock. Die weiteren Zusatztasten sind gut ausgearbeitet. Positiv: Der Stand-by-Knopf ist im Gehäuse versenkt. Fazit: guter Tastaturdurchschnitt für überdurchschnittliche 20 Euro.

Sunnyline Multimedia Keyboard „Style":

Kompaktes Design mit Notebook-Tasten-Layout! ▮ Trotz der relativ flachen Tasten ist das Schreibgefühl und die Präzision bei dieser Tastatur gut. Die weit vorgezogene Gehäusekante stört allerdings bei der Betätigung weit oben liegender Knöpfe. Die Zusatztasten sind darüber hinaus zu schmal sowie vertikal angeordnet – schnell hat man diese beim Tastendruck verfehlt. Fazit: Für 9 Euro erhält man eine schicke Tastatur mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis ohne viele Extras.

Fazit:

Es kommt auf den Tastatur-Einsatzort und die Spiel-Gewohnheit an! Jedes Keyboard im Testfeld ist für den Einsatz als Office- und Spiele-Tastatur grundsätzlich geeignet. Betuchtere Spieler können bedenkenlos die G15 von Logitech mit eingebautem LCD kaufen, preisbewusste greifen hingegen zum Internet Keyboard von Microsoft oder zur schlichten G83-6105 von Cherry. Vielschreiber sollten darüber hinaus dem Preis-Leistungs-Sieger Comfort Curve Keyboard 2000 von Microsoft eine Chance geben. Deutlich wurde beim Test auch, dass nicht jede Neuerung – wie etwa ein verändertes Tastendesign – zwangsläufig auch eine Verbesserung im alltäglichen Office-Gebrauch oder beim Spielen darstellt. (lc)

TASTATUREN	G15 (PC Games IDEE ... 02/2006)	Digital Media Pro Keyboard	Ergomedia 700	Media Keyboard Elite	Zboard	Comfort Curve Keyboard 2000 (PC Games SPAR TIPP 02/2006)
Hersteller (Webseite/Anbieter)	Logitech (www.logitech.de)	Microsoft (www.microsoft.de)	Genius (www.genius-europe.com)	Logitech (www.e-bug.de)	Ideazon (www.sunflex-europe.com)	Microsoft (www.microsoft.de)
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 60,-/Befriedigend	Ca. € 23,-/Gut	Ca. € 29,-/Gut	Ca. € 21,-/Gut	Ca. € 42,-/Befriedigend	Ca. € 16,-/Gut
Bauart/Anschluss	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/USB, PS2	Kabeltastatur/USB, PS2	Kabeltastatur/USB, PS2	Kabeltastatur/USB, PS2	Kabeltastatur/USB, PS2
Ausstattung (Auswahl)	**1,35**	**2,78**	**1,97**	**2,75**	**2,30**	**3,40**
Kabellänge	140 cm	200 cm	175 cm	140 cm	190 cm	150 cm
Handballenablage	Ja (modular)	Ja (modular)	Ja (modular)	Ja (modular)	Ja (modular)	Ja (modular)
Beleuchtung	Ja (Tastenfeld)	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Tastenanzahl	138 Tasten (33 Sondertasten)	129 Tasten (23 Sondertasten)	138 Tasten (33 Sondertasten)	122 Tasten (33 Sondertasten)	125 Tasten (20 Sondertasten)	115 Tasten (10 Sondertasten)
USB-Ports/Sound-Anschlüsse	2 (USB 1.1)/Nein	Nein/Nein	Nein/Ja	Nein/Nein	2 (USB 1.1)/Nein	Nein/Nein
Extras	LC-Display, Makro-Tasten	Zoomregler	4-Wege-Scrollrad, Zoomregler	Zoomregler	Keysets	Sondertasten
Eigenschaften (Auswahl)	**2,08**	**1,75**	**2,37**	**2,56**	**2,30**	**1,70**
Tastatur-Layout/Übersichtlichkeit	Full-Size/Sehr gut	Full-Size/Gut	Full-Size/Gut	Full-Size/Gut	Full-Size/Gut	Full-Size/Sehr gut
Tastenhöhe (Haupttasten)	Normal	Normal	Flach (Notebook-Design)	Normal	Normal	Flach (Notebook-Design)
Ergonomie	Gut	Sehr gut	Gut (geschw. Tastenfeld)	Gut	Gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Gewicht	1.300 Gramm	850 Gramm	860 Gramm	1.050 Gramm	960 Gramm	720 Gramm
Windows-Tasten	Deaktivierbar (per Schalter)	Deaktivierbar (per Software)	Nicht deaktivierbar	Deaktivierbar (Software)	Nicht deaktivierbar	Deaktivierbar (Software)
LEISTUNG (Auswahl)	**1,40**	**1,60**	**1,80**	**1,50**	**1,80**	**1,70**
Tastenanschlag/Druckpunkt	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
„Duckjump"-Kompatibilität*	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
Frei programmierbare Makros	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Office-/Spiele-Tauglichkeit	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Gut/Sehr gut	Sehr gut/Gut
FAZIT	+ LC-Display + Makros − Preis GESAMT **1,53**	+ Ergonomie + Tastenanschlag − Kein „Duckjump" GESAMT **1,86**	+ Ausstattung − Layout − Windows-Taste GESAMT **1,95**	+ Tastenanschlag − Rutschfestigkeit − Layout GESAMT **1,96**	+ Keysets + USB-Anschlüsse − Preis GESAMT **2,00**	+ Tastenanschlag + Übersichtlichkeit − Rutschfestigkeit GESAMT **2,04**

* Wir haben die Tastenkombination „STRG" + „SPACE" + „W" + „D" exemplarisch als „Duckjump"-Test ausgewählt.
** USB-Anschluss wird vom PC durchgeschleift

EMPFEHLUNG DER REDAKTION:

Logitech G15



Oben zentral auf der Tastatur befindet sich das (zugeklappte) LCD. Die programmierbaren G-Tasten samt Makroaufzeichnung sind links neben dem Tastenfeld positioniert.

Mit der G15 präsentiert Logitech die erste Full-Size-Tastatur samt LCD speziell für Spieler.
Tastenanschlag und Druckpunkt der Tastatur sind sehr gut. Alle Tasten sind übersichtlich angeordnet und lassen sich selbst im Eifer des Gefechts sicher betätigen. Jedoch ist der Beschriftungskontrast ohne Beleuchtung relativ schwach. Aber selbst mit Beleuchtung fällt es im Halbdunkel schwer, manche Ziffern zu lesen – hier sollte Logitech die Stärke der Beleuchtung verbessern. Gut: Unter der Tastatur befinden sich Schächte zur Durchführung von Maus- oder USB-Kabeln.

Bis auf einige Multimedia- und 18 so genannte „G"-Tasten gibt es keine Sondertasten; geübte Office-Cracks, die mit Shortcuts arbeiten, stört dies allerdings wenig. Die Ergonomie der G15 ist gut. Positiv: Über einen Schalter lassen sich die Windows-Tasten ausschalten und das Keyboard bietet zwei USB-1.1-Anschlüsse. Ein Highlight ist das hochklappbare LCD. Im Lieferumfang sind vier Programme enthalten, mit denen beispielsweise die CPU-Last angezeigt werden kann. Ein weiteres Interface stellt verschiedene Multimedia-Informationen wie Titelnamen eines Musikstücks dar. Sehr gut: Es ist ein SDK (Source Development Kit) enthalten, mit dem Programmierern die Möglichkeit gegeben wird, eigene LCD-Programme zu schreiben. Laut Logitech sollen kommende Spiele die LCD-Technik unterstützen. Der Kontrast des Displays ist sehr gut und selbst bei Sonneneinstrahlung lesbar.

Links neben dem Haupttastenfeld befinden sich die „G"-Tasten. Über drei Umschalter können Sie durch drei Belegungsebenen manövrieren, sodass insgesamt 54 Tastenbelegungen zur Verfügung stehen. Die „G"-Tasten sind entweder mit einer normalen Tasten-, einigen Multimedia-Funktionen oder Makros zu belegen. Für die Tasten bietet die G15 außerdem einige Belegungsprofile, mit denen beispielsweise bei **Battlefield 2** wichtige Befehle abrufbar sind.

Größtes Manko der G15 ist die Rutschfestigkeit. Zwei Füßchen in Längsrichtung unter der Tastatur geben dieser kaum Halt, ein Verrutschen auf glatten Oberflächen ist somit praktisch unvermeidbar. Unser Wunsch an Logitech: in der nächsten Revision die besten LCD-Anwendungen aus der Community auf die Treiber-CD packen.

Fazit: Die G15 ist eine gute Tastatur für den Office- und Spielebetrieb, die dank der Zusatz-Features vielleicht sogar die Weichen für eine neue Keyboard-Generation stellt. Zu bedenken ist allerdings, dass die Logitech G15 sehr breit ist und nicht auf jeden Schreibtisch passt. (lc)

GESAMTNOTE: 1,53
Preis: € 60,- **Preis-Leistg.:** Befried.

TASTATUREN

	Easy Scroll Silverline Keyboard	Internet Keyboard	G83-6105	Eclipse Keyboard	Crystal Keyboard	Multimedia Keyboard „Style"
Hersteller (Webseite/Anbieter)	Trust (www.trust.com)	Microsoft (www.microsoft.de)	Cherry (www.cherry.de)	Saitek (www.saitek.de)	Speedlink (www.speedlink.de)	Sunnyline (www.sunnyline.net)
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 15,-/Sehr gut	Ca. € 8,-/Sehr gut	Ca. € 13,-/Gut	Ca. € 30,-/Befriedigend	Ca. € 20,-/Befriedigend	Ca. € 9,-/Gut
Bauart/Anschluss	Kabeltastatur/USB, PS2	Kabeltastatur/USB, PS2	Kabeltastatur/USB, PS2	Kabeltastatur/USB, PS2	Kabeltastatur/USB, PS2	Kabeltastatur/USB, PS2
Ausstattung (Auswahl)	**2,55**	**3,45**	**3,82**	**2,97**	**3,50**	**3,32**
Kabellänge	150 cm	200 cm	170 cm	180 cm	145 cm	130 cm
Handballenablage	Ja (modular)	Ja (modular)	Nein	Ja (modular)	Nein	Nein
Beleuchtung	Nein	Nein	Nein	Ja (Tastenfeld)	Nein	Nein
Tastenanzahl	138 Tasten (33 Sondertasten)	115 Tasten (10 Sondertasten)	105 Tasten (Keine Sondertasten)	109 Tasten (4 Sondertasten)	117 Tasten (12 Sondertasten)	120 Tasten (15 Sondertasten)
USB-Ports/Sound-Anschlüsse	1**/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein
Extras	Scrollrad, USB-Anschluss	Keine	Keine	Beleuchtung	Keine	Keine
Eigenschaften (Auswahl)	**2,33**	**1,78**	**1,73**	**2,37**	**2,29**	**2,07**
Tastatur-Layout/Übersichtlichkeit	Full-Size/Gut	Full-Size/Gut	Full-Size/Sehr gut	Full-Size/Sehr gut	Full-Size/Gut	Full-Size/Gut
Tastenhöhe (Haupttasten)	Normal	Normal	Normal	Normal	Flach (Notebook-Design)	Flach (Notebook-Design)
Ergonomie	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Rutschfestigkeit	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Gewicht	940 Gramm	940 Gramm	965 Gramm	1.060 Gramm	900 Gramm	830 Gramm
Windows-Tasten	Nicht deaktivierbar	Deaktivierbar (Software)	Nicht deaktivierbar	Nicht deaktivierbar	Nicht deaktivierbar	Nicht deaktivierbar
LEISTUNG (Auswahl)	**1,80**	**1,70**	**1,65**	**1,95**	**2,25**	**2,45**
Tastenanschlag/Druckpunkt	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
„Duckjump"-Kompatibilität*	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Frei programmierbare Makros	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Office-/Spiele-Tauglichkeit	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Gut
FAZIT	+ Preis + Ausstattung − Scrollrad **GESAMT 2,05**	+ Tastenanschlag + Preis − Ausstattung **GESAMT 2,07**	+ Tastenanschlag + Übersichtlichkeit − Sondertasten **GESAMT 2,10**	+ Beleuchtung + Übersichtlichkeit − Preis **GESAMT 2,15**	+ Tastaturlayout − Handablage − Preis **GESAMT 2,51**	+ Preis − Handablage − Sondertasten **GESAMT 2,55**

* Wir haben die Tastenkombination „STRG" + „SPACE" + „W" + „D" exemplarisch als „Duckjump"-Test ausgewählt.
** USB-Anschluss wird vom PC durchgeschleift



Ein Stück „Next Gen"

Weiß, elegant, ergonomisch: Microsofts neues Konsolen-Gamepad funktioniert auch auf dem PC – wir prüfen Präzision und Komfort.

Ob präziser Pass in den freien Raum oder Rennstart ohne durchdrehende Reifen: PC-Sportler kommen kaum ohne Controller mit analogen Mini-Joysticks und wenigstens acht Knöpfen aus. **Pro Evolution Soccer**, **NHL 06** oder **Need for Speed** spielen sich am besten mit Gamepad. Als erstes Konsolen-Pad kann man jetzt den kabelgebundenen Controller der Xbox 360 via USB auch an einen Windows PC anschließen, ohne teuren Adapter.

Keine Frage, hübsch sieht das Teil aus, mit seinen weich gerundeten Ecken und dezenten Farbtupfern im Inneren der Tasten. Doch überzeugt es auch im Spielbetrieb? Nach einem mehrtägigen Praxistest sagen wir: Ja. Denn es verbindet die hohe Robustheit des Vorgängers mit praktischerer Knöpfeanordnung und handfreundlicherem Design. Das neue Microsoft-Gerät passt sich dem durch die Playstation 2 geschaffenen Standard an, der bereits von Herstellern wie Logitech weitestgehend assimiliert wurde: vier Schultertasten, vier Tasten für den rechten Daumen, zwei Analog-Sticks mit darunterliegenden Druckknöpfen. Aber der Xbox-360-Controller unterscheidet sich trotzdem nicht nur durch sein auffälliges Weiß vom typischen Design eines Logitech Rumblepad 2 oder Sony Dual Shock.

So befindet sich der linke Lenkknüppel wie beim ersten Xbox-Gamepad an der Position des digitalen Acht-Wege-Kreuzes, weil die meisten Spieler den Analogstick zur Bewegungssteuerung einsetzen. Dass der linke Daumen näher am linken Zeigefinger liegt, kann zu leichten Umgewöhnungsschwierigkeiten in den ersten Spielstunden führen. Ein Komfortvorteil ergibt sich dadurch nicht. An der Oberseite beider Sticks verleihen Mulden den Daumen aber zusätzlichen Halt.

Zur ersten Wahl für Rennspieler wird das Xbox-360-Pad durch seine beiden Trigger, das sind Analogknöpfe nach Art eines Gewehrabzugs, die die beiden unteren Schultertasten ersetzen. Man fährt sanft an oder bremst nuanciert, ohne den rechten Analogstick zu belegen. In Sportspielen oder Action-Adventures, in denen die Trigger lediglich Tastenfunktionen ausüben, reagiert man mit gewöhnlichen Druckknöpfen jedoch einen Tick flotter; lange, schnelle Klickfolgen, etwa beim Schießen in **Harry Potter und der Feuerkelch**, beanspruchen aufgrund der festen Federung vergleichsweise viel Kraft – legen Sie solche Funktionen auf eine andere Taste. Für Unmut sorgt der Treiber: Rütteleinlagen, zum Beispiel beim Fahren über Kopfsteinpflaster, bleiben PC-Spielern versagt, obwohl die Hardware die Funktion unterstützt; Toleranzzonen kann man nicht einstellen, sodass sich auch kleinste Ungenauigkeiten auf die Lenkung auswirken.

Die Farbwahl Weiß empfinden wir als etwas unglücklich, da deutlich sichtbare Verunreinigungen auch bei normalem Spielbetrieb von drei bis vier Stunden pro Tag kaum zu vermeiden sind, will man seine Hände nicht vor jeder Partie einem Sagrotanbad unterziehen. (js)

Drei Unterschiede zum Standard

Zwar bedient sich Microsoft bei der Sony-Idee, vier Tasten an der Oberseite des Pads anzubringen. In drei Punkten weicht der Xbox-360-Controller jedoch vom durch die Playstation 2 etablierten Standard ab.

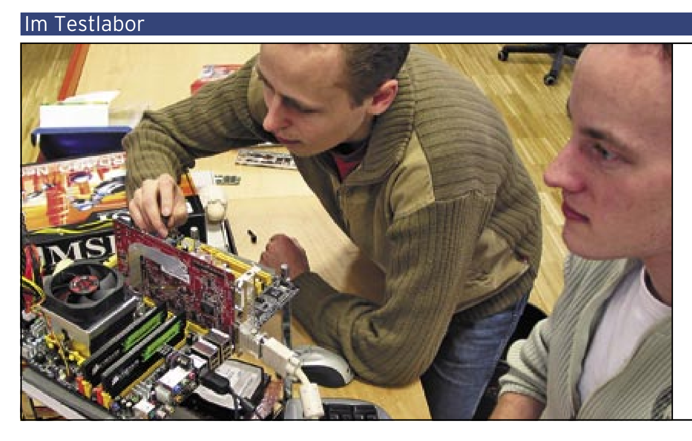
1: Position des linken Mini-Joysticks mit Steuerkreuz vertauscht
2: Längere Handballenstützen durch die das Gamepad auch in größeren Händen angenehm liegt
3: Analoge Schultertasten („Trigger"), ideal zum Beschleunigen und Bremsen in Rennspielen



CONTROLLER	Xbox 360 Controller
Hersteller (Webseite)	Microsoft (www.microsoft.de)
Preis	Ca. € 35,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Sehr gut
AUSSTATTUNG	**2,20**
Gewicht	220 Gramm
Kabellänge	300 cm
Anschluss	USB, Xbox 360
Gummierung	Analogsticks
Anzahl nutzbare Tasten	Zehn
Anzahl Achsen (analog/digital)	5/2
Vibrationsfunktion	Ja
Analoge Trigger	Ja (2)
EIGENSCHAFTEN	**1,40**
Größe	Sehr gut
Ergonomie (Form)	Sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut
Griffigkeit/Rutschfestigkeit	Gut
Erreichbarkeit der Tasten	Sehr gut
LEISTUNG	**1,50**
Tastendruckpunkte	Sehr gut
Reaktionszeit Sensoren	Sehr gut
Reaktion von Steuerkreuz und Sticks	Sehr gut
Software	Treiber
FAZIT	+ Ergonomie + Ausstattung – Vibrationsfunktion **GESAMT 1,62**

Einzeltests

Im Testlabor



Sie brauchen ein Mainboard mit PCI-Express-Unterstützung? Dann werfen Sie einen Blick auf unseren Vergleichstest Sockel-939-Platinen. Zudem lassen wir erstmals Atis Crossfire gegen Nvidias SLI-Technik antreten. Dabei verwenden wir neu entwickelte Testmethoden samt anspruchsvollen Stabilitätstests. Falls Sie eher auf der Suche nach einer neuen Grafikkarte sind, dann ist sicher der Test der neuen 3D-Beschleuniger etwas für Sie. Im Labor haben wir unter anderem Nvidias brandneues Spitzenmodell Nvidia Geforce 7800 GTX 512 unter die Lupe genommen. Sparfüchse sollten die Geforce 6800 GS in die engere Wahl nehmen.

Eine hochwertige Tastatur ist für Spieler ebenso interessant wie eine schnelle Grafikkarte: Zwölf Keyboards zwischen 8 und 60 Euro finden Sie im aktuellen Vergleichs-Check. Ein echtes Novum ist die G15 von Logitech, die über ein LC-Display und programmierbare G-Tasten verfügt.

Hardware

GRAFIKKARTE (PCI-E) MIT WASSERKÜHLUNG



EVGA Geforce 7800 GTX KO-Edition „Black Pearl"

EVGA | CA. € 900,-
www.evga.com

PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO Effektive Kühlung; Sehr gute Spieleleistung; OC-Ergebnis
CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,08	AUSSTATTUNG	1,20
	EIGENSCHAFTEN	1,07
	LEISTUNG	1,05

Die Kalifornier setzen auf das Know-how des deutschen Wasserkühlungs-herstellers Innovatek. Die Packung enthält neben der Geforce 7800 GTX ein komplettes Wasserkühlungsset mit bereits vormontiertem VGA-Kühler. Zudem liegen eine HPPS-12-Volt-Pumpe inklusive Ausgleichsbehälter, ein Wärmetauscher (Radi Single) samt 120-mm-Lüfter von Papst sowie ein rund ein Meter langer roter Silikonschlauch bei. Der Zusammenbau der Komponenten ist allerdings nicht für Anfänger geeignet. Das größte Problem stellt die Wärmetauscher-Montage dar, da bei den Gehäusen zusätzliche Befestigungslöcher zu bohren sind. Im Auslieferungszustand taktet die schwarze Perle mit 490 MHz (GPU) und 650 MHz DDR (RAM), das sind bereits 60 MHz mehr Kern- und 50 MHz mehr Speichertakt als eine Standard-7800-GTX. Dank der Wasserkühlung wird die GPU im 3D-Betrieb sehr gute 43 °C warm. Zum Vergleich: Eine 7800 GTX mit Standardkühler erwärmt auf rund 70 °C. Die gute Kühlleistung verschafft Übertaktungsvorteile. Wir konnten die Karte im Testlabor stabil bei 545 MHz (GPU) und 680 MHz DDR (RAM) betreiben. Im Spielbetrieb bedeutet das im Vergleich zum Referenzmodell mit 430/600 MHz bis zu 20 Prozent mehr Leistung bei **Call of Duty 2** (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF). Im Vergleich zu einer übertakteten (Luftkühler-)Referenz schrumpft dieser Vorsprung allerdings auf knapp fünf Prozent.

ALTERNATIVEN Die Asus EN7800GTX Top kostet nur rund die Hälfte der EVGA-Karte und ist mit 1,1 Sone ebenfalls sehr leise. Allerdings taktet sie nur mit 486/675 MHz (GPU/RAM). (ct/ma)

GRAFIKKARTE (PCI-EXPRESS)



Radeon X1800 XT

CLUB 3D | CA. € 500,-
www.club3d.de

PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO Sehr schnell; 512 MByte Speicher
CONTRA Kein OC möglich; Sehr teuer

WERTUNG		
1,45	AUSSTATTUNG	1,85
	EIGENSCHAFTEN	1,32
	LEISTUNG	1,36

Eine der ersten finalen Serienplatinen mit X1800-XT-Chip kommt von Club 3D. Der wuchtige 65-Millimeter-Propeller dreht mit 1,0 bis 2,8 Sone. So wird der R520-Chip 77 °C warm. Zudem zeigt das Catalyst Control Center einen zu niedrigen Takt an: 594 MHz/693 MHz DDR anstelle der vorgesehenen 625/750 MHz DDR. Die Software-Ausstattung ist unspektakulär: Lediglich das alte Power DVD 5, **Colin McRae Rally 2005** und ein Werbespiel schafften es in den Karton. Dafür liefert Club 3D neben TV-In- und HDTV-Adaptern ein S-Video-Kabel mit. In den Benchmarks liegt die X1800 XT je nach Spiel mal vor und mal hinter Geforce 7800 GTX.

ALTERNATIVEN 100 Euro billiger, aber rund 30 Prozent langsamer, ist die MSI RX 1800 XL-VT2D256E. (dm)

GRAFIKKARTE (PCI-EXPRESS)



RX1800 XL-VT2D256E

MSI | CA. € 400,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO Umfangreiche Ausstattung; Unterstützt SM 3
CONTRA Preis/Leistung; Lauter Lüfter unter 3D

WERTUNG		
1,56	AUSSTATTUNG	1,35
	EIGENSCHAFTEN	1,32
	LEISTUNG	1,71

Die Radeon X1800 XL verfügt über 16 Pixel- und acht Vertex-Shader-Einheiten. Getaktet ist das Board mit 500 MHz Chip- und 495 MHz DDR Speichertakt. Negativ ist der laute Lüfter aufgefallen, der im 3D-Betrieb mit 9,8 Volt angesteuert wird und dabei sehr laute 4,6 Sone erzeugt. Im 2D-Modus ist der Geräuschpegel mit gemessenen 1,6 Sone okay. Über das Overdrive-Menü haben wir unter Volllast eine GPU-Temperatur von 69 Grad Celsius ausgelesen. Die Ausstattung von MSI kann sich sehen lassen und beinhaltet alle gängigen Videokabel sowie Adapter. Zum Software-Paket gehören unter anderem **Colin McRae Rally 2005** und einige Cyberlink-Programme.

ALTERNATIVEN Mehr Leistung bekommen Sie mit einer Ati Radeon X1800 XT. (dm/ma)

17-ZOLL-LCD



PM17TU

HERSTELLER | CA. € 350,-
www.asus.de

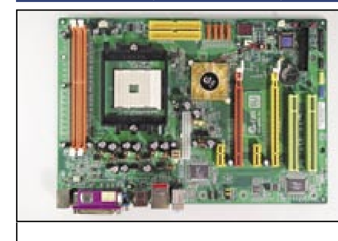
PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO Reaktionszeit; Farbbrillanz
CONTRA Stand-by-Verbrauch; Spiegelungen

WERTUNG		
1,87	AUSSTATTUNG	2,01
	EIGENSCHAFTEN	2,41
	LEISTUNG	1,64

Asus gibt für den PM17TU eine Reaktionszeit von 4 Millisekunden an. Im Farbkombinationstest messen wir eine Schaltgeschwindigkeit von 15 Millisekunden. In Spielen wie **Battlefield 2** oder **FIFA 2006** sind keine Unschärfen bei schnellen Bewegungen erkennbar. Das von Asus eingesetzte TN-Panel unterstützt die so genannte Crystalshine-Technologie, damit wird das Bild brillanter, spiegelt aber auch. Die Helligkeit lässt sich zwar auf sehr gute 410 Candela pro Quadratmeter hochregeln, doch 100 Candela pro Quadratmeter sind ein zu hoher Minimalwert. Die Helligkeitsverteilung ist leicht ungleichmäßig: Die Werte der einzelnen Messpunkte weichen bis zu 15 Prozent voneinander ab.

ALTERNATIVEN Der Benq FP71V kostet lediglich 260 Euro. (ma)

MAINBOARD (SOCKEL 754)



8NPA SLI

EPOX | CA. € 100,-
www.epox.de

PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO SLI für Sockel 754; Sehr günstig
CONTRA Probleme im Stabilitätstest; Langsamer Onboard-Sound

WERTUNG		
2,43	AUSSTATTUNG	2,76
	EIGENSCHAFTEN	2,40
	LEISTUNG	2,33

Beim günstigen Preis von 100 Euro erwartet man keine umfangreiche Ausstattung: vier SATA-II-Ports, Gigabit-LAN und 5.1-Sound. Firewire-Ports fehlen völlig – im Karton liegen nur ein SATA- und ein IDE-Kabel. Das BIOS bietet eine sehr gute Lüftersteuerung und zeigt direkt beim Hochfahren Takt, Latenzen und Temperatur an. Zudem hat das 8NPA SLI nur zwei RAM-Steckplätze. USB-, LAN- und PCI-Leistung sind sehr gut. Der Onboard-Sound ist jedoch bei **Dungeon Siege 2** satte 10 Prozent langsamer als eine Audigy 2. In der neuen Stabilitätsprüfung meldet der RAM-Test von Prime95 nach etwa 90 Minuten Rechenfehler (2x 1.024 MByte DDR400, 3-3-3-8, 2T, 2,7 Volt).

ALTERNATIVEN Das PCI-E-Board MSI K8N Neo3-F bietet zwar kein SLI, kostet aber auch nur 75 Euro. (dm/ma)

KOMPLETT-PC



Dimension 9150

DELL | CA. € 1.400,-
www.dell.de

PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO Spieleleistung; Lautstärke; Ausstattung
CONTRA Laufwerkserweiterbarkeit

WERTUNG		
1,93	AUSSTATTUNG	2,49
	EIGENSCHAFTEN	1,77
	LEISTUNG	1,80

Mit dem Dimension 9150 bietet Dell jetzt einen PC-Allrounder mit Pentium-4-System, einem fairen Preis und guter Spieleleistung. Wir haben das neue System getestet. Neben einem P4 660 sorgt eine Geforce 7800 GTX (PCI-Express, GPU: 430 MHz, Speicher: 600 MHz DDR) für gute bis sehr gute Spieleleistung. Das Mainboard basiert auf Intels (aktuellem) i945P-Chipsatz und bietet neben DDR2- auch Dual-Core-Unterstützung. Die Speicherausstattung ist mit 1.024 MByte (DDR-2 533, CL4) Standard. Die beiden Seagate-Festplatten (7.200 U/min, 160 GByte) sind in einem RAID-0-Verband angeordnet, was für hohe Lese- und Schreibgeschwindigkeiten sorgt. Doch durch RAID 0 erhöht sich auch das Risiko des Datenverlustes, da es reicht, wenn eine Festplatte kaputt geht. Neben der guten Spieleleistung besticht das BTX-System auch durch seine relativ geringe Lautstärke von 1,3 Sone (Windows) und 1,7 Sone (3D). Lediglich bei Festplattenzugriffen steigt die Lautstärke auf nervige 3 Sone. Die Stromaufnahme ist mit 120 Watt (Windows) und 220 Watt (3D) gut. Das System bietet gute Leistungen – Dell-typisch gibt es allerdings kaum Platz für Laufwerkserweiterungen.

Produktname	Dell Dimension 9150 (Value-Code: TEST-D12916R)
Prozessor:	Intel P4 660 3.600 MHz (Sockel 775, Prescott)
Mainboard:	Dell DXP051 (i945P)
Speicher:	2x 512 MByte (DDR2-533, CL4)
Grafikkarte:	Geforce 7800 GTX (Chip: 430 MHz, Speicher: 600 MHz DDR)
Festplatte:	2x Seagate Barracuda 7200.7 (SATA, 160 GByte)
DVD-Brenner:	NEC ND-3530A (DVD+/-R 16x, DVD+/-RW 8x)
Garantie:	12 Monate (Pick-up-Service)
Zubehör	Dell Photo Album, Paint Shop Pro

ALTERNATIVEN Noch mehr Spiele-Leistung bekommen Sie bei Dell mit der XPS-600-Serie. In der Top-Ausstattung sorgen zwei schnelle Geforce 7800 GTX für hohen Genuss selbst bei maximalen Effekten. Allerdings zahlen Sie hier auch schnell 3.000 Euro und mehr. (lc/ma)

LAUTSPRECHER



Z-5450 Wireless

LOGITECH | CA. € 350,-
www.logitech.de

PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO Integrierter Decoder; IR-Fernbedienung
CONTRA Leichtes Rauschen; Sehr teuer

WERTUNG		
1,84	AUSSTATTUNG	1,40
	EIGENSCHAFTEN	1,80
	LEISTUNG	2,00

Die beiden Rear-Satelliten des Z-5450 Wireless benötigen keine Kabelverbindung zum Subwoofer oder zur Steuereinheit. Die Boxen besitzen jeweils nur einen Stromstecker und sind am Stromnetz anzuschließen. Die Audiodaten werden dann per Funk übertragen, der dazugehörige Sender steckt in der Steuereinheit (in der auch ein DD-5.1- und DTS-Decoder untergebracht wurde). Das Ganze funktioniert allerdings nicht perfekt: Die Rear-Satelliten haben ein deutlich hörbares Grundrauschen im Vergleich zu den verkabelten Front-Satelliten. Von den Funkboxen abgesehen ist das Z-5450 Wireless aber ein gutes Soundsystem.

ALTERNATIVEN Für rund 270 Euro bekommen Sie das Logitech Z-5500 Digital. (kb/ma)

MAUSPAD



Glide-Mopad XL

COOLTRONIC | CA. € 13,-
www.cooltronic.de

PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO Günstiger Preis; Ergonomie; Geringe Widerstände
CONTRA Für Low-Sense-Spieler zu klein

WERTUNG		
1,64	AUSSTATTUNG	1,70
	EIGENSCHAFTEN	1,70
	LEISTUNG	1,60

Mit seiner Größe von 300x200 mm eignet sich das Pad für Spieler, die eine mittlere bis sehr hohe Mausempfindlichkeit bevorzugen. Für Low-Sense-Spieler gibt es eine XXL-Variante (400x300 mm). Die geringe Höhe von 2 mm garantiert eine sehr gute Ergonomie, die Schaumstoffunterseite eine gute Rutschfestigkeit. Die Kunststoff-Leichtlaufoberfläche macht ihrem Namen alle Ehre, denn die Start- und Reibwiderstände sind sehr gering, genauso wie die Lautstärkeentwicklung im Betrieb. Das Glide-Mopad XL überzeugt mit seiner Ergonomie und den geringen Widerständen. Empfehlenswert.

ALTERNATIVEN Durschnittlich 20 Euro kosten die Mauspads MTW-Pad, Stainless und Slick Ride von Gamers Wear. (fs/ma)

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

GRAFIKKARTEN

AGP-Karten

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)	Fps (2x AA/4:1 AF)	Wertung
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 490,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	69,1 Fps	26 Fps	1,71
Sapphire Radeon X800 XT	€ 380,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,5 Sone	67,1 Fps	24,7 Fps	1,72
Asus AX 800 XT	€ 340,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	67,4 Fps	25,1 Fps	1,75
Sapphire Radeon X800 XL	€ 300,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,8 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	1,85
Sapphire Radeon X800 GTO	€ 200,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/490 MHz DDR	1,4 Sone	49,5 Fps	17,4 Fps	1,87
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 200,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	53,1 Fps	18 Fps	2,15
Gigabyte GV-N68128DH	€ 220,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	0 Sone	53,1 Fps	18 Fps	2,20
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,31
Sparkle SP-AG40DT	€ 220,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	3,4 Sone	53,1 Fps	18 Fps	2,34
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,36
MSI NX6600GT-VTD128	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,36
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,44
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	49,1 Fps	15,2 Fps	2,44

PCI-Express-Karten

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)	Fps (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7800GT Dual	€ 790,-	2x 7800 GT	512 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,05
Asus EN7800GTX Top	€ 530,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	76,8 Fps	41,9 Fps	1,11
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	1,11
Asus EN7800GTX	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	1,16
Sparkle SP-PX70XVH	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	21,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	1,20
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	€ 380,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	1,29
Gainward Ultra/3400PCX GS	€ 360,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	450 MHz/550 MHz DDR	3,0 Sone	74,3 Fps	37,8 Fps	1,34
Asus Extreme N7800 GT	€ 320,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	3,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	1,36
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	€ 340,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	1,37
MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	1,40
Club 3D Radeon X1800 XT	€ 470,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	594 MHz/693 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,45
MSI RX1800 XL-VT2D256E	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500 MHz/495 MHz DDR	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	1,56
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 370,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	68,8 Fps	25,8 Fps	1,63
Gainward Ultra/2400PCX GS	€ 479,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	2,7 Sone	68,6 Fps	28,3 Fps	1,64
Sapphire Radeon X1800 XL	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500 MHz/495 MHz DDR	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	1,66
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 360,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	69,1 Fps	26 Fps	1,71
MSI NX6800GT-T2D256E	€ 300,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	2,2 Sone	65,7 Fps	24,6 Fps	1,72
HIS Radeon X850 XT PE	€ 600,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	2,3 Sone	69,1 Fps	26 Fps	1,74
Asus Extreme AX 800XT	€ 460,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,0 Sone	67 Fps	24,7 Fps	1,80
HIS Radeon X800 GTO IceQ 2	€ 220,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,2 Sone	50,5 Fps	18,3 Fps	1,80
Sapphire Radeon X800 XL Ultimate	€ 300,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	1,1 Sone	57,9 Fps	20,7 Fps	1,81
MSI NX6800 GS	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	5,0 Sone	63 Fps	24,4 Fps	1,84
Gecube GC-RX800GTO3-D3	€ 200,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	50,2 Fps	17,8 Fps	1,93
Club 3D Radeon X800 RX	€ 160,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/493 MHz DDR	2,4 Sone	45,6 Fps	15 Fps	2,06
HIS Radeon X800 GT IceQ 2	€ 190,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,2 Sone	45,9 Fps	15,4 Fps	2,08
Asus EN6600GT Silencer	€ 180,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,08
Albatron PC6800	€ 160,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	1,1 Sone	53,4 Fps	18,5 Fps	2,15
Gecube Radeon X800 GT Uni-Wise	e 150,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,6 Sone	45,9 Fps	15,4 Fps	2,16

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
LG 901B	€ 200,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
Yakumo 996N	€ 150,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 250,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24
Samsung Samtron 98PDF	€ 150,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend	71/5 Watt	Keine	2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

* Neues Bewertungssystem

17 Zoll

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m²	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	€ 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Sony SDM-HS75P	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m²	X-Brite-Technik	1,93*
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m²	-	1,95
Acer AL1751bs	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97

19 Zoll

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 930 BF	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m²	Magicbright	1,86
Viewsonic VX924	€ 370,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m²	-	1,90
Eizo L778	€ 500,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m²	Lichtsensor	1,92
Phillips 190P6ES	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	1,99
Nec Multisync 1970GX	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m²		2,02

MAINBOARDS

* PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot

[1] Angaben „NF2" (Nforce2), „925X" (Alderwood) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PCG-Overclocking-Tests.

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Stabilität	Wertung
Asus A8N-SLI Premium	€ 160,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	0/2 x16/1 x1/ 1 x4/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,23
Gigabyte K8NXP-9	€ 180,-	Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,39
Asus A8N-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 170,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/2 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,46
Gigabyte K8NF-9 (Rev 1.1)	€ 90,-	Nforce4	F2/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 110,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,48
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-465 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual BIOS	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,52
Epox 9NDA3+	€ 100,-	Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,60
Abit AX8	€ 95,-	Via K8T890	1.0/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,68
Abit Fatality AN8	€ 180,-	Nforce4 Ultra	1.6/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., RAM-Flow	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,69
Abit AN8 SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	0/2x 16/2, x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,70
Epox 9NPA7I	€ 80	Nforce4	10-03-2005/1.0	0/1 x16/ 2 x1/3	100 MBit/s	200-450 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,71
Abit Fatality AN8 SLI	€ 180,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,71
Albatron K8SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	1.07/0.8	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-450 MHz	4x SATA(-RAID), Dual BIOS	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,72
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nforce4 SLI	1.25/A	0/2 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,73
Abit AV8	€ 80,-	Via K8T800 Pro	12/1.1	1/0/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,74
Elitegroup KV2 Lite	€ 70,-	Via K8T800 Pro	1.2B/1.0	1/0/0//5	100 MBit/s	200-511 MHz	2x SATA(-RAID), Frontblende	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,76

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Stabilität	Wertung
Asus P5WD2 Premium	€ 260,-	Intel 955X	0205/1.02	0/2 x16/1 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	4x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Bestanden	1,54
Abit Fatality AA8XE	€ 190,-	Intel 925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000/100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/533 (4)	Bestanden	1,54
Epox 5NVA+ SLI	€ 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	198-325 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., SATA-Kit	DDR2-400-667 (4)	Bestanden	1,66
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 120,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	100-500 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	DDR2-667 (4)	Bestanden	1,73
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 210,-	Intel 945P	0306/1.02	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	100-450 MHz	6x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Teilbestanden	1,79
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 160 ,-	Intel 925P	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	DDR2-400/533 (4)	Bestanden	1,81
Aopen i915Ga-HFS	€ 220,-	Intel 915G	A/1.01	0/1 x16/1 x1/2	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Kühler	DDR2-533 (4)	Bestanden	1,85
MSI 865PE Neo3-F	€ 70,-	Intel 865PE	5.20/3	1/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,85
Gigabyte 8I955X Royal	€ 190,-	Intel 955X	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	6x SATA(-RAID), Bluetooth	DDR2-400/667 (4)	Bestanden	1,88
Abit AW8-Max	€ 200,-	Intel 955X	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR2-400/667 (4)	Bestanden	1,98
Abit AL8	€ 140,-	Intel 945P	1.2/1.0	0/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	133-400 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Bestanden	2,06
MSI P4N Diamond	€ 180,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	0/2 x16/1 x1/2	2x 1.000 MBit/s	150-350 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Teilbestanden	2,11
MSI 915 Combo	€ 100,-	Intel 915P	1.6/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Bestanden	2,13
MSI 945P Platinum-FIR	€ 150,-	Intel 945P	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-350 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/667 (4)	Bestanden	2,16
Gigabyte 8I945P Pro	€ 140,-	Intel 945P	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	100-600 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., NB-Lüfter	DDR2-400/667 (4)	Teilbestanden	2,20
Asus P5ND2-SLI Deluxe	€ 160,-	Nforce4 SLI IE	0605/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR2-400/667 (4)	Teilbestanden	2,22
Elitegroup PF5 Extreme	€ 125,-	Intel 945P	050530/1.0A	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Front-An.	DDR2-400/667 (4)	Teilbestanden	2,33
MSI 649 Neo-V	€ 60,-	SIS 649	3.1/1A	1/1 x16/0/3	100 MBit/s	100-355 MHz	2x SATA	DDR200-400 (2)	Bestanden	2,52
Biostar I945P-A7	€ 130,-	Intel 945P	505/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-232 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Teilbestanden	2,62
Elitegroup 915P-A	€ 80,-	Intel 915P	050204/1.1	1/1 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Bestanden	2,67

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Preis-Leistungs-Tipp

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[1]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair Twinx1204-3200XL	€ 180,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 150,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 120,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 270,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Corsair XMS Xpert CMXP512-3200XL	€ 260,-	2x 512 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/260 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,86
Kingston KVR400X64C3A/512	€ 45,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/DS	200 MHz/215 MHz/215 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	1,97
A-Data Vitesta PC4000	€ 180,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
OCZ PC3200 EL Platinum 2048MB Kt	€ 260,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	313 MHz/230 MHz/250 MHz	CL3-3-3-7	CL2-2-2-5	2,10
Corsair Twinx 1024-4400CL25	€ 220,-	2x 512 MByte/8x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,19
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB	€ 190,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	300 MHz/250 MHz/260 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,21

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Preis-Leistungs-Tipp

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright XP-120 (Noisemagic)	www.pc-world.de	€ 70,-	478, K8	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 40,-	478, 775, K8	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Zalman CNPS9500 LED	www.alternate.de	€ 50,-	478, 775, K8	0,5-2,4 Sone	53/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,59
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	€ 35,-	478, 775, K8, A	1,0/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,60
Arctic Cooling Freezer 64	www.pearl.de	€ 15,-	K8	0,7/0,6 Sone	58/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,61

Die wichtigsten Ati-Grafikchips

Radeon X1600 XT

Chiptakt: 590 MHz
Speichertakt: 690 MHz
Speicheranbindung: 128 Bit
Speichermenge: 256/512 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 4 (12ALUs)/5
Platinenpreis: Ab € 175,-
Preis-Leistung: Gut

Radeon X800 GTO

Chiptakt: 400 MHz
Speichertakt: 350/490 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 128/256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 12/6
Platinenpreis: Ab € 155,-
Preis-Leistung: Sehr gut

Radeon X1800 XL

Chiptakt: 500 MHz
Speichertakt: 500 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 16/8
Platinenpreis: Ab € 340,-
Preis-Leistung: Befriedigend

Radeon X1800 XT

Chiptakt: 625 MHz
Speichertakt: 750 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256/512 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 16/8
Platinenpreis: Ab € 460,-
Preis-Leistung: Ausreichend

Tipp der Redaktion

Christian Träger
Bereich: Grafikkarten

Atis Radeon X1600 XT soll den Midrange-Markt nun endlich mit Shader-Modell 3 versorgen. Aufgrund der Architektur und der kleineren Speicheranbindung verliert die X1600 XT gegen die sogar langsamer getaktete Radeon X800 GTO im direkten Vergleich. Deswegen bleibt die GTO unser Preis-Leistungs-Tipp.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 115,-	5/8	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 120,-	4/6	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 120,-	4/8	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermalrock Circle	€ 90,-	5/8	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
Aspire X-Plorer	€ 70,-	4/7	4(2)	Leicht (8 Kilo)	51/57/44 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,99



NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 100,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Elanvital EVP-5007	www.pearl.de	€ 115,-	500/230 Watt	37/37/33 Ampere	0/0,8 Sone	50 Grad Celsius	1,64
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 130,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Be Quiet! BQT P6-520W	**www.listan.de**	**€ 120,-**	**500/267 Watt**	**28/35/33 Ampere**	**0,6/2,6 Sone**	**46 Grad Celsius***	1,68
Hiper Type R Modular 580W	www.caseking.de	€ 95,-	560/280 Watt	32/36/30 Ampere	0,6/3,1 Sone	43 Grad Celsius*	1,73



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 160,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 110,-	SATA II	250 GByte	7.200	1,0 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Hitachi HDT722516DLA380	**€ 75,-**	**SATA II**	**164 GByte**	**7.200**	**1,3 Sone**	**12,6 ms (mittel)**	**8 MByte**	**51,7 MByte/s**	**48,0 MByte/s**	**1,53**
Seagate ST3250823AS	€ 110,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54
Hitachi HDS722525VLSA80	€ 100,-	SATA I	250 GByte	7.200	0,8 Sone	12,2 ms (mittel)	8 MByte	49,8 MByte/s	47,4 MByte/s	1,54

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162C	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	2,3 Sone/37 dB(A)	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 70,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 50,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 120,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4,1 Sone/44 dB(A)	4:46 Minuten	1,97
Plextor PX-716A	€ 105,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,97

STEREOSYSTEME



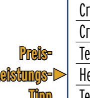
	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 60,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 60,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 390,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	€ 240,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 140,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75



SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 110,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	€ 45,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlung der Hardware-Redaktion

MSI RX1800 XL-VT2D256E



Hersteller: MSI

Preis: € 400,-

Website: www.msi-computer.de

WERTUNG: **1,56**

Getaktet ist die X1800 XL von MSI mit 500 MHz Chip- und 495 MHz DDR-Speichertakt. Negativ ist der laute Lüfter aufgefallen, der im 3D-Betrieb mit 9,8 Volt angesteuert wird und dabei sehr laute 4,6 Sone erzeugt. Unter Volllast wurde eine Kerntemperatur von 69 Grad Celsius gemessen. Im 2D-Modus ist der Geräuschpegel mit gemessenen 1,6 Sone in Ordnung. Zum Software-Bundle gehören unter anderem **Colin McRae Rally 2005** sowie die Cyberlink-Programme Star Cinema, Star2Go und Star Producer. Gegen eine um bis zu 40 Euro günstigere Geforce 7800 GT, die über vier Pixelprozessoren mehr verfügt, tut sich die Radeon X1800 XL noch etwas schwer. (ct)

ASUS EN7800GT DUAL



Hersteller: Asus

Preis: € 800,-

Website: www.asuscom.de

WERTUNG: **1,05**

Wer etwas ganz Spezielles sucht, wird wieder einmal bei Asus fündig. Der Hersteller aus Fernost vereint zwei Geforce 7800 GT Chips auf einer Platine und taktet die Chips und den Speicher auf GTX-Niveau. Die Karte erreicht eine Länge von knapp 25 cm – das ist in etwa Familien-Pizza-Format. Deshalb sollte man vor dem Einbau prüfen, ob keine Bauteile des Mainboards im Weg sind oder das Gehäuse eventuell zu kurz geraten ist. Preislich liegt sie 60 Euro über zwei einzelnen GTs, erreicht aufgrund des erhöhten Taktes dafür aber auch eine bessere Leistung. Die Karte ist jedoch nur schwer zu bekommen, da sie auf 2.000 Exemplare limitiert ist. (ct)

EPOX 8NPA SLI



Hersteller: Epox

Preis: € 95,-

Website: www.epox.de

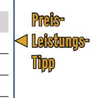
WERTUNG: **2,01**

Sie wollen Ihrem Sockel-754-CPU zwei PCI-Express-Grafikkarten zur Seite stellen? Kein Problem: Epox kombiniert als einziger Hersteller Nvidias SLI-Chipsatz mit dem älteren AMD-Sockel mit 754 Pins. Zudem ist das 8NPA SLI mit rund 95 Euro sehr günstig. Dafür ist die Ausstattung bescheiden. Nur ein IDE- und ein SATA-Kabel liegen im Karton. Auch zusätzliche Controller fehlen dem Board, hier verlässt sich Epox ganz auf die Nforce4-Features. Immerhin bekommen Käufer vier SATA-2-Ports, Gigabit-LAN und 5.1-Onboard-Sound. Das BIOS bietet wenig Optionen für ambitionierte Übertakter, verfügt jedoch über eine sehr gute Lüftersteuerung. (ct)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC155 USB	€ 80,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speedlink Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4,0 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
Logitech USB Headset 20	€ 40,-	2,0 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28

MÄUSE



	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 35,-	8 + Scrollrad	LED	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,65
Razer Copperhead	€ 65,-	7 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	400/800/1600/2.000 dpi	Keine	Ja	1,70
Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	LED	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,78
Logitech G7	€ 70,-	6 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	2000 dpi	Keine	Ja	1,82
Logitech G5	**€ 50,-**	**6 + Scrollrad**	**Laser**	**PS/2, USB**	**2000 dpi**	**Keine**	**Ja**	1,83

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	**€ 60,-**	**Sehr gut**	**Full-Size/Normal**	**USB**	**33 + LCD**	**Vorhanden**	**Ja**	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard		**€ 23,-**	**Sehr gut**	**Full-Size/Normal**	**USB, PS/2**	**23 + Zoomregler**	**Vorhanden**	**Ja** 1,86
Genius Ergomedia 700	**€ 29,-**	**Gut**	**Full-Size/Flach**	**USB, PS/2**	**33 + Scrollrad**	**Vorhanden**	**Ja**	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	**€ 21,-**	**Sehr gut**	**Full-Size/Normal**	**USB, PS/2**	**33 + Zoomregler**	**Vorhanden**	**Ja**	1,96
Microsoft Comfort Curce Keyboard 2000	€ 16,-	Sehr gut	**Full-Size/Flach**	PS/2, USB	10	-	Ja	2,04



KOMBINATIONEN MAUS & TASTATUR



	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 70,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 45,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06
Creative Desktop Wireless Optical 6000	€ 20,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,16

SPIELE-HARDWARE

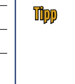
Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech Momo Racing Force	€ 100,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 70,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless	€ 45,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Nicht vorhanden	2,00
Saitek R440 Force Feedback Wheel	€ 50,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,18



Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Cordless Rumblepad 2	€ 35,-	10	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,80
Saitek P2600	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,97
Thrustmaster Wireless Dual Trigger	€ 30,-	10 + zwei Trigger	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,98
Genius Maxfire G-12U Vibration	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	2,14



Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 165,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70



Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 110,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)

Kühler: € 15,-
Artic Cooling Freezer 64 (Hybrid)

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 45,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5

Grafikkarte: € 50,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 110,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)

Gehäuse: € 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 170-
Athlon 64 3500+ (Venice)

Kühler: € 60,-
Thermalright XP-120 (mit Papst 4412)

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 110,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5

Grafikkarte: € 190,-
Gigabyte GV-N68 128DH (Geforce 6800)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 110,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 120,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)

Gehäuse: € 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

HIGH-END-PC





Prozessor: € 345,-
Athlon 64 4000+ (San Diego)

Kühler: € 60,-
Thermalright XP-90C (mit Papst 3512)

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 290,-
Corsair C2 2x 1024 MByte, DDR400, CL2

Grafikkarte: € 950,-
2x Asus Extreme NX7800GTX Top (7800 GTX)

Soundkarte: € 105,-
Creative X-Fi Extreme Music

Festplatte: € 110,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 105,-
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)

Gehäuse: € 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich kann mir nicht helfen, aber ich mag unsere neue Regierung! Immerhin setzt sie sich für den Erhalt schönen, alten Brauchtums ein.

Kaum wurden die Tage kürzer und die ersten Schokoladen-Weihnachtsmänner enterten die Regale der Supermärkte, heizte unsere neue Regierung die festliche Stimmung tüchtig an, indem sie uns hübsch verpackte Überraschungen nur so um die Ohren schlug. Bekanntlich ist dies aber auch die besinnliche Zeit. Dies demonstrierte unsere Regierung vorbildlich, indem sie wochenlang damit beschäftigt war, sich zu besinnen und über den Sinn des politischen Lebens zu meditieren. Und weil es ja auch eindeutig auf Fasching zuging, zeigte man uns auch gleich, wie man gute Partyspiele organisiert. Da wurde in Ministerien „Reise nach Jerusalem" gespielt – in höchster Vollendung. Man konnte nur noch unter Mühen sagen, wer nun eben auf welchem Stuhl saß. In den besten Zeiten dieser Veranstaltung erreichte man darin ein Geschick, das jeden italienischen Hütchenspieler vor Ehrfurcht erblassen ließ. Und weil wir schon beim Thema Fasching sind: Irgendwann finde ich noch heraus, wer der putzige Kerl ist, der in der Berliner Bütt immer die Kanzlerette gibt. Nix für ungut – immerhin bin ich ja Deutschland.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

AoE3

Hallo Herr Rosshirt,

*ich hoffe, Sie können mir mit dem Spiel (Anm. d. Red.: **Age of Empires 3**) helfen. Ich habe es schon installiert und auch gestartet, aber mein Computer hat mehr als 1,4 MHz. Auch wenn ich die Grafik ganz hoch stelle, geht es nicht. Ich weiß nicht, was ich machen soll, das Spiel hab ich bei Saturn gekauft, aber die sagten, das läuft ganz sicher auf einem Computer. Auf der Packung steht, man bräuchte eine Grafik mit 64. Wie kann ich feststellen, ob meine Grafik damit geht? Könnten Sie mir eine funktionierende Version zukommen lassen, damit ich es mal ausprobieren kann?*

AG

Spontan würde ich jetzt sagen, dass Sie vielleicht die Grafik ein wenig zu hoch gestellt haben. Auf einem durchschnittlichen Monitor nimmt die Detailtreue dramatisch ab, wenn die Entfernung zum Betrachtenden mehr als zwei Meter beträgt. Ein simples Verbringen des Monitors vom Dachstuhl auf den Schreibtisch könnte hier wahre Wunder wirken. Immer wieder begeistert bin ich auch über den Euphemismus „geht es nicht". Hier kann ich wirklich noch Kreativität einfließen lassen, obwohl hellseherische Fähigkeiten da wesentlich mehr erreichen könnten. Da ich persönlich schon drei Mal auf besagtem Kaufplaneten erbauliche Geschäfte tätigte, sind wir natürlich auch stets gern bereit, den Support für diese Jungs zu übernehmen. Ist fair – die haben den Umsatz, wir die Arbeit. Da wegen meiner eingangs genannten, mangelhaften Qualitäten zum Propheten in Tateinheit mit Ihrer nicht allzu aussagekräftigen Fehlerumschreibung eine Ferndiagnose schier unmöglich ist, würde ich Sie um ein wenig Geduld bitten. Wir kommen sofort vorbei und installieren auf Ihrem PC das Spiel, sobald wir den Transport von Jonas Lorenz zufrieden stellend lösen konnten. Es werden nicht zufällig neue Folgen von der versteckten Kamera gedreht, oder?

Taxi

Herr Rosshirt,

*ich bin verzweifelt. Ich habe eine Karte für den Deutschen Entwicklerpreis 2005 gewonnen, aber ich weiß nicht, wie ich das bewerkstelligen soll (Zeit usw.). Jemand aus der Redaktion fährt da doch bestimmt hin, kann derjenige mich nicht mitnehmen? Er müsste auch nur gegebenenfalls einen kleinen Umweg nach Baden-Württemberg machen *grins*. Bitte um schnelle Antwort.*

Mit freundlichen Grüßen: Jonas Lorenz

Herr Lorenz, ich bin verzweifelter. Zum einen, weil es mir bezüglich des Zeitmangels wie Ihnen ergeht, zum anderen, weil keiner meiner überaus egoistischen Kollegen bereit wäre, für einen so netten Wildfremden wie Ihnen einen Umweg in Kauf zu nehmen. Dabei gibt es bekanntlich nichts Erfüllenderes, als Unbekannte ein wenig durch die Gegend zu kutschieren. Mir ist jetzt schon klar, dass die Bahn den Rahmen des Zumutbaren für Sie sprengt, zumal die ja auch so dreist wären, ein Beförderungsentgelt zu verlangen. Bei Wikipedia müssten Sie einen Eintrag finden, der Ihnen diesen unbekannten Begriff erläutert. Für eine schnelle Antwort hat es leider nicht gereicht, weil ich mich erst kundig machen wollte, wie wir Ihre Rückreise bewirken könnten. Nachfrage bei kundigen Fachleuten steht bedauerlicherweise noch aus, weil Herr Zacherl seiner ehrenamtlichen Beratertätigkeit in diesem Fall nur sehr zögerlich nachkommt.

Die Stiftung

Hallo Rainer,

hast du dein monatliches Kontingent am Buchstaben „n" überschritten, oder wie erklärst du die plumpen Versuche, auf Seite 198 der Dezember-Ausgabe in den ersten zwei Leserbriefen dem unschuldigen Leser zwei billige „r" als Ersatz („... schrecken vor uns vor Schaf...", „... dass er von Ihren sehr viel hält...") unterzujubeln? Immerhin ist das „r" ja ein halbes „n" und verbraucht somit weniger Farbe beim Druck! Was passiert mit den Ersparnissen, die dem Verlag durch diese Maßnahme zugute kommen?

Mit der Bitte um Erklärung, Robert

Auf die gänzlich absurde Vorstellung, dass mir schlicht zwei Rechtschreibfehler entfleucht sind, brauchen wir hier nicht einzugehen. Da das (größtenteils) weiblich besetzte Lektorat nach meinen Seiten immer zu ebenso spontanen wie verständlichen Migräneattacken tendiert, kann dort auch keine Schuldzuweisung erfolgen. Eine bezaubernde Idee wäre, dass in der Druckerei unbemerkt zwei „n" beschädigt wurden, aber das glaubt mir wieder einmal kein Mensch. Somit bleibt also nur noch Ihre Erklärung als die einzig logische übrig, falls man auf meinen Seiten überhaupt von Logik reden kann. Die über die Druckkosten ergaunerte Summe wird sich in 400 Jahren auf circa 0,22 Cent belaufen. Aus organisatorischen Gründen wäre eine Auszahlung ab einem Euro realisierbar. Bitte teilen Sie uns bis dahin mit, auf welches Nummernkonto wir den Betrag dann transferieren sollen.

Ratten

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

*bei der Lektüre der aktuellen Ausgabe der PC Games (Ausgabe 12/05) war ich sehr erfreut, auf Seite 10 zu erfahren, dass ein neues Spiel zum Tabletopgame **Warhammer** in der Entwicklung ist. Mit großem Interesse las ich den etwas knapp bemessenen Artikel, dabei musste ich jedoch zu meinem Entsetzen feststellen, dass der Kollege, der diesen Kurzartikel verfasst hat, augenscheinlich etwas gegen Ratten hat. Auch ich vermeide zwar tunlichst jeden Umgang mit den lebendigen Vertretern dieser Spezies, aber trotzdem sollte es doch möglich sein, die Rattenmenschen aus **Warhammer** nicht als Sklaven zu diskriminieren, sondern ihren Namen bei Skaven, wie sie auch im Tabletopgame heißen, zu belassen.*

Ihr immer noch treuer Leser: Mathias Gruber

Ich persönlich habe nichts gegen Ratten. Bin ich doch in einer Gegend aufgewachsen, wo man mangels Pferde Rattenrennen veranstaltet hat. Das spart Kosten ebenso wie Platz und der Verlierer passte problemlos auf einen Grill, was sich bei Pferden stets nur unter einem größeren finanziellen Aufwand bewerkstelligen lässt. Man mag jetzt darüber streiten, ob der Sinn eines „Kurzartikels" darin besteht, ethnologisches Grundwissen zu vermitteln, oder schlicht über das betreffende Spiel informieren soll. Spontan würde ich Ihren Einwand schon als irgendwie berechtigt einstufen, wenn Ursache und Auswirkung in diesem Fall irgendeine Form von Relevanz hätten. Sie beschweren sich zwar durchaus richtig, aber zu Recht (man beachte das ungemein feinsinnige Wortspiel) können sich meines Dafürhaltens nur die Rattenmenschen beschweren, die diesbezüglich aber Zurückhaltung üben.

Praktikant

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

seit Jahren bewundere ich Sie und Ihre Arbeit. Darum möchte ich Ihr persönlicher Praktikant werden. Ich erfülle alle Voraussetzungen, die Sie erwarten können. Ich arbeite unentgeltlich, kann Sie gut bekochen, jederzeit zum Lachen bringen, bin fachlich kompetent, psychiatrisch durchgeprüft und hoch motiviert. Sechs Stunden Schlaf pro Tag – das wäre mein letzter Wunsch, den ich aber auch zurückstellen kann. Wenn einer ordentlichen Bewerbung nichts mehr im Wege steht, melden Sie sich doch bitte mal kurz.

Hochachtungsvoll: Patrick Renk

Leider wird mir kein persönlicher Praktikant zugestanden, was in Ihrem Fall besonders bedauerlich ist. Jung, belastbar, leidens- und leistungsfähig und ein ganz klein wenig neben der Spur. Das ist der Stoff, aus dem unsere Traum-Praktikanten gemacht sind. Die fünf Heiratsanträge leite ich unkommentiert an Sie weiter. Jetzt aber ausnahmsweise ganz ernst: Wir sind immer auf der Suche nach Nachwuchs und im Rahmen eines Praktikums bei uns haben Sie nicht nur die Gelegenheit, den Job gründlich kennen zu lernen, nebenbei die neuesten Games zu zocken und Ihr Talent im Kaffee kochen zu perfektionieren. Zur Kontaktaufnahme und für weitere Fragen kann man mir gern mailen.

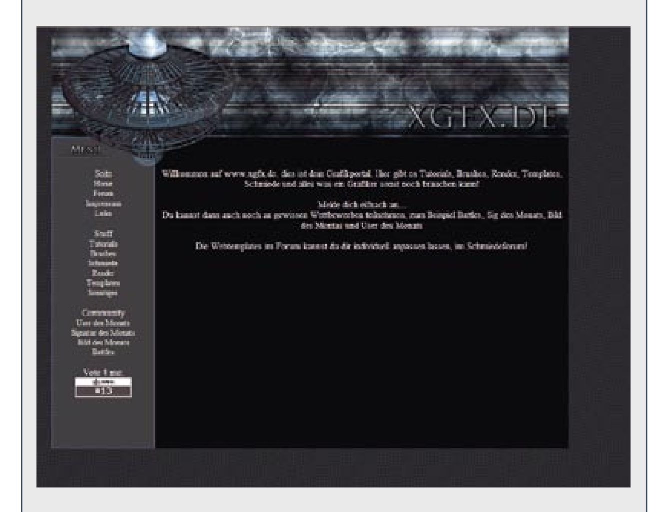
Cheater

Hallo Rossi,

*ich habe mir, wie auch viele andere, das neue **AoE3** gekauft und da ich nicht der beste Stratege bin, freute ich mich riesig, in der neuen PC Games ein paar kleine Cheats für eben dieses Spiel zu finden. Doch als ich nun in der Schlacht dringend Geld gebraucht hätte, öffnete ich die Konsole und gab den Cheat ein. Bis ich die Eingabetaste drückte, war der Kampf vorbei und ich auf der Verliererseite. Nun dachte ich, da Sie sicherlich in der Spielewelt was zu sagen haben,*

Homepage des Monats

www.xgfx.de
Jonas Seeger betreibt eine informative Homepage rund um das Thema 2D- und 3D- Grafiken.

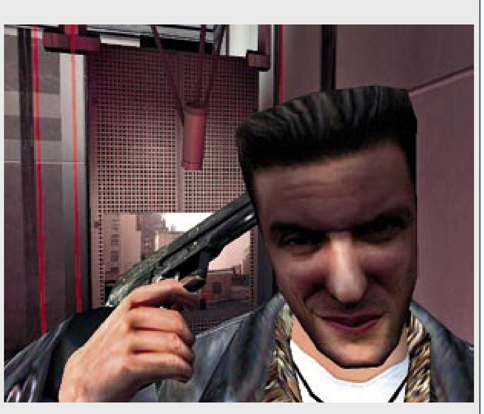


Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

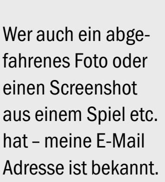
(K) Killerspiel, Das



Wird als Bezeichnung mit negativer Konnotation für Computerspiele angewandt; soll nach dem Willen unserer Regierung mit Verbot belegt werden. Bewusst wurde auf das Mitliefern eines geeigneten Terminus für die Durchführung des Verbots verzichtet, um die Kreativität nicht einzuschränken (siehe auch „Dosenpfand"). Ebenso fehlt eine präzise Umschreibung (siehe auch „Wolpertinger").
Das Verbot von so genannten „Killerspielen" ist eventuell der Rubrik „Aktionismus, blinder" zuzuordnen.

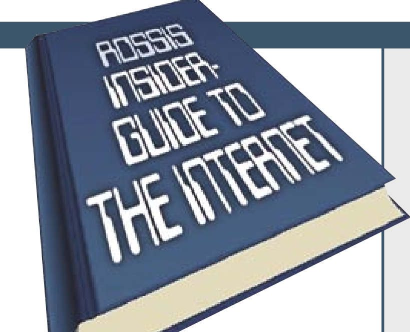
PC-Games-Leser des Monats

Thomas hat endlich mal einen echt riesigen Heiltrank gefunden.





Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – meine E-Mail Adresse ist bekannt.

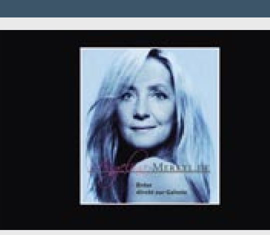




http://www.1980-games.com/us/
Jede Menge Spieleklassiker, die kostenlos online gespielt werden können.



http://www.nipponham.co.jp/winny/kazari/index.html
Für Freunde von Wurst-Ikebana gibt es hier detaillierte Anleitungen.



http://angelina-merkel.de/
Ja, so schön könnte Politik sein.

dass Sie bei diversen Spieleherstellern anrufen und ihnen vorschlagen, ihre Cheats ein wenig kürzer zu machen. Beispielsweise, dass bei **AoE 3** *für Geld nur noch der Buchstabe „g" in die Konsole eingegeben werden muss. Könnten Sie uns kleinen Cheatern diesen Gefallen tun?*

Gruß: Robert

Ich hätte Spieleherstellern zwar viel zu sagen, habe aber definitiv nichts zu sagen, wenn mir dieser Kalauer erlaubt ist. Mich erschreckt immer wieder, wie unkreativ unsere Jugend ist. Woran liegt das? Sie geben also im Ernst diesen Cheat mühsam ein, wenn es eng wird? Und womöglich auch mehrfach? In dem Fall wird selbst ein Cheat nichts helfen, weil Sie so oder so verlieren. Ich vertraue Ihnen mal ein Geheimnis an (wir sind ja unter uns): Erfahrene Cheater und Leute, die sich zu helfen wissen, benutzen in solchen Fällen stets das „Strg-C"- und das „Strg-V"-Zeitparadoxon, um lange Cheats erstaunlich fix eingeben zu können.

Ich wundere mich echt, dass Sie da nicht selbst draufgekommen sind. Nein, eigentlich wurde mir die Fähigkeit zum Wundern vor einigen Jahren abooperiert.

Frauenfragen

Hi Rossi,

ich wollte dich mal fragen, wie viele Verehrerinnen du im Moment hast. Ich bin mir sicher, dass es hierbei in den dreistelligen Bereich geht, da deine Ausstrahlung einfach überwältigend ist und du bestimmt der geheime Traum aller Frauen bist. Diese Sonnenbrille, die auf Hochglanz polierte Halbglatze, der stylische Ohrring, danach sehnen sich doch bestimmt alle Frauen. Des Weiteren wird bestimmt dein unverwechselbarer Humor noch ein weiterer Pluspunkt sein, der die Frauenherzen höher schlagen lässt. Zu guter Letzt finden es die Mädels bestimmt noch ganz toll, dass jeden Monat tausende Leser deine wertvollen Zeilen verschlingen, von daher kannst du nur der Traum aller Frauen sein.

Danke im Voraus und viel Spaß mit deinen Verehrerinnen, Thore

PS: Kann ich mir mal eine von deinen Verehrerinnen ausleihen?

„Ich brech die Herzen der stolzesten Fraun." Und das tu ich sogar wirklich! Im Klartext bedeutet es, dass die meisten einen Herzinfarkt vor Schreck bekommen, wenn sie mich das erste Mal sehen. Mein „unverwechselbarer Humor" brachte mir bei Frauen tatsächlich bisher schon viel ein. Meist Ohrfeigen, etliche Gläser Getränke (leider meist ins Gesicht), einige Kratzer und einen Biss in die Nase. Klar bin ich der Traum vieler Frauen. Auch Alpträume sind schließlich Träume! So – und jetzt muss ich noch schnell die Schleimspur wegmachen, ehe jemand darauf ausrutscht.

Gemeinheit

Tach Rossi,

warum bist du eigentlich immer so gemein zu deinen Fans? Egal, was man dir schreibt, du reagierst fast immer aggressiv darauf. Man bekommt schon richtig Angst, dir überhaupt zu schreiben!

Das wurde von mir anonym gemailt.

Ich bin gemein zu meinen Fans? Zu beiden? Ja, das mag sein. Aber zum Rest unserer Leserschaft bin ich niemals gemein. Gemeinheit ist definitiv nicht das Gleiche wie Zynismus! Und aggressiv bin ich nie. Ich bin ruhig wie ein buddhistischer Bär im Winterschlaf. Und auch zu Ihnen könnte ich niemals gemein sein. Putzige Idee übrigens, eine anonyme E-Mail zu versenden, mit „Phil Lambertz" im Header.

Landwirt

Hallo Leute,

für Eisenbahnfreunde gibt es diverse Simulationen, ebenso für Hobbypiloten. Aber wie sieht es aus für Fans der Landwirtschaft? Wenn Ihr mir so ein Spiel in dieser Art herausfinden könntet, wäre ich euch äußerst dankbar.

Grüße ans Team! Jens

Bisher ist mir da absolut nichts untergekommen und ich hege auch den Verdacht, dass es kein Verlust für die Menschheit ist, selbst wenn man Action-Elemente wie Kampfmelken und Power-Pflügen integrieren würde.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



WAS BIN ICH? Auf der Spielermesse Blizzcon in Anaheim tummelten sich rund 8.000 Blizzard-Fans – teilweise etwas seltsam verkleidet.

PC-Games-Leser Oliver Best aus Wörsdorf hatte zur Verkleidung eines World-of-Warcraft-Fans den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 10. Januar 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



WEICHGEKOCHT MSI-Produktmanager Sascha Heinrich hatte sich während der Redakteurs-LAN-Party in München auf diesen seltsamen Stuhl gesetzt.


Schalt dich ein!
JETZT NEU:
DIE PREPAID-KARTE
VON VIVA!
10 Cent* pro SMS.
Jetzt bei www.viva.tv
VIVA
LIVE!
DEINE WELT UM DREI.
Die neue Show bei VIVA.
Deine Themen, deine Stars.
Montag bis Freitag 15–16 h.
VIVA

Fragen an die Redaktion

1. Hellgate: London

*Ich habe in Ausgabe 01/06 gelesen, dass **Hellgate: London** ein Online-Spiel werden soll. Ist damit ein reines Online-Spiel wie zum Beispiel **World of Warcraft** gemeint oder wird es lediglich einen Online-Part geben wie damals bei **Diablo** das Battle.net? Wird man **Hellgate** offline spielen können?*

Dirk Obenauer

FELIX SCHÜTZ: **Hellgate** setzt – ähnlich wie **Diablo 2** – auf zufallsgenerierte Dungeons (in diesem Fall die Unter- und Oberwelt eines Fantasy-London), die Abwechslung in die Solo-Kampagne bringen. Für den Mehrspieler-Part planen die Entwickler unter anderem die Unterstützung von Gilden sowie Koop-Modi. Ein Massive-Multiplayer-Rollenspiel der Sorte **World of Warcraft** mit Monatsgebühren wird aus **Hellgate** aber sicher nicht.

2. Bond, James Bond

*In einer Ihrer Ausgaben hatte ich gelesen, dass für Ende 2005 ein Ego-Shooter über den James Bond Film **Liebesgrüße aus Moskau** angekündigt wurde. Ob eine PC-Version kommen sollte, war noch offen. Da ich **007 Nightfire** gespielt habe, würde ich gern mal wissen, ob Sie Informationen haben, wann dieses oder ein anderes **007**-Spiel noch für den PC erscheint.*

Stefan Lehmann

BENJAMIN BEZOLD: Seine Liebesgrüße sendet James Bond nur an Besitzer von Spielkonsolen: Eine PC-Rückkehr im Geheimdienst ihrer Majestät wird es nachAuskunft von Electronic Arts vorerst nicht geben.

3. Wann schlägt's XIV?

*Ich habe seinerzeit **XIII** mit Freude gespielt und nach dem doch recht offenen Ende einen Nachfolger erwartet. Ist dahingehend etwas in Planung oder wird es keinen geben?*

Sebastian Zart

JOACHIM HESSE: Leider gab es zu wenige Käufer von **XIII**: Der Comic-Shooter findet wohl keine Fortsetzung.

4. WoW per ISDN

*Zur Leserfrage von Julius Göpfert (PC Games 01/06): Ich wohne ebenfalls in einem Gebiet, in dem nur ISDN möglich ist und spiele **World of Warcraft** seit April und habe keine Probleme mit der Performance. Die Lags, die es gelegentlich gibt, treten dann auf, wenn sich einfach zu viele Charaktere (über 100) an einem Ort aufhalten (empfehlenswert sind da ohnehin mindestens 1 GByte RAM). Die einzige Sache, die an ISDN wirklich nervt, sind die Patches, die bei **World of Warcraft** oft auch ganz neue Spielmöglichkeiten bringen und so schon an die 60 MByte groß sein können. Da der Blizzard-Downloader jedoch suboptimal funktioniert, ist es da eh ratsam, den Patch dann von einer Homepage (und davon gibt es viele) zu ziehen.*

Michael Kubs

5. Most Wanted: Black Edition

*Mein Kumpel und ich wollen uns **Need for Speed Most Wanted** kaufen. Der Verkäufer sagte uns, dass es eine Sonderausgabe nur für die Playstation 2 gibt. Stimmt das? Und erscheint die auch irgendwann für PC?*

Christian Geier

CHRISTIAN SAUERTEIG: Sie meinen sicher die **Black Edition**: Die erweiterte PC-Fassung kommt in Europa nicht auf den Markt. Doch es gibt Abhilfe: Ein inoffizieller Patch schaltet die zusätzlichen Autos (67er Camaro, BMW M3 GTR und weitere acht individuelle Fahrzeuge) frei; außerdem sind zusätzliche Spielmodi verfügbar. Mehr Informationen finden Sie auf www.pcgames.de. Aber Achtung: Dieser Patch stammt nicht von Hersteller Electronic Arts, dementsprechend geschieht der Einsatz auf eigenes Risiko.

6. Alle Spiele, alle Termine

Auf so etwas habe ich gewartet: Statt dröger Listen endlich mal eine komplette Übersicht aller kommenden Spiele – gute Sache!

Daniel M.

7. Aufgetischt

*Zum Brettspiel-Vergleich: Auch in unserer Familie wird hin und wieder (vor allem an Feiertagen) ein schönes Brettspiel auf dem Wohnzimmertisch ausgebreitet. Ein solches Spiel lebt eben von den direkten Reaktionen der Mitwirkenden, von Freude und Schadenfreude. Das kann eine noch so gut gemachte Brettspielumsetzung einfach nicht bieten. Nachdem wir inzwischen viele Computervarianten ausprobiert haben, steht für uns fest: Brettspiele gehören aufs Brett, Computerspiele auf den Bildschirm. Aber zu Trainingszwecken eignen sich **Fritz** & Co. wirklich ganz hervorragend.*

Jürgen und Kerstin Schwarz

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



HELLGATE: LONDON Bill Roper verspricht Solo- UND Mehrspieler-Freuden.



MOST WANTED Die **Black Edition** bietet etwas mehr als die Standardflotte.


Schalt dich ein!
JETZT NEU:
DIE PREPAID-KARTE
VON VIVA!
10 Cent* pro SMS.
Jetzt bei www.viva.tv
*0,10 EUR/SMS für SMS-Versand Inland, ohne Sondernummern
und ohne SMS ins Festnetz. Ihr VIVA-Prepaid Vertragspartner ist
die E-Plus Service GmbH & Co. KG.
VIVA LIVE!
DEINE WELT UM DREI.
Die neue Show bei VIVA.
Deine Themen, deine Stars.
Montag bis Freitag 15–16 h.
VIVA

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Shuttle, Raptor Gaming und Electronic Arts zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



XPC und TFT-Monitor von Shuttle

2x Shuttle XPC SD11G5

Der Shuttle XPC Barebone SD11G5 basiert auf Intels neuester Chipsatz-Architektur für Pentium-M-CPUs. Dank der Mobile-Technologie bietet das System hohe Performance bei geringer Verlustleistung und minimaler Geräuschentwicklung. Eine ideale Ergänzung für jedes System, egal ob für den Office- oder Spieleeinsatz, ist der XP17-Lite-17-Zoll-TFT-Monitor mit einer geringen Reaktionszeit von 16 Millisekunden.

2x Shuttle XP17 Lite





GESAMTWERT: 1.800 EURO

Eingabegeräte von Raptor-Gaming



10x Raptor-Gaming P3 und P4

Ein Sahnestück für Gamer: das K1 von Raptor-Gaming. Dieses Keyboard wurde von Spielern für Spieler entwickelt und überzeugt mit niedriger Eingabelatenz. Für die richtige Klangkulisse sorgt das nagelneue H1-Headset mit zusätzlicher 7.1-Soundkarte. Damit die Maus nicht ins Rutschen kommt, gibt es die Profi-Mauspads P3 und P4 obendrauf.

5x Raptor-Gaming K1

5x Raptor-Gaming H1

RAPTOR-GAMING



GESAMTWERT: 1.800 EURO

Spiele und Merchandise-Produkte von EA

In Zusammenarbeit mit EA verlosen wir ein fettes Spiele-Fanpaket. Highlights hierbei sind sicherlich die drei streng limitierten Metallfiguren des dunklen Herrschers Sauron aus Der Herr der Ringe. Diese versüßen die restliche Wartezeit auf den neuen Echtzeitstrategie-Hammer Schlacht um Mittelerde II. Wer lieber zockt statt schaut, wird von EA zum Release mit einer Version des Spiels ausgestattet.

3x Metallstatue „Sauron“



6x EA Schlacht um Mittelerde II

GESAMTWERT: 1.800 EURO



So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wer schmiedete in Der Herr der Ringe den Ring der Macht?

a) **Gollum** b) **Saruman** c) **Sauron** d) **Gandalf**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 36 x“ an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

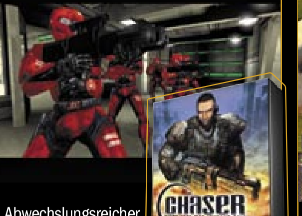
TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 01. Februar 2006.

Vollversion: Chaser



Abwechslungsreicher Ego-Shooter mit Physik-Effekten!

Hardware-Voraussetzungen:
- Intel Pentium III 650 MHz oder besser
- Windows 98, ME, 2000 oder XP
- 1,35 GByte freier Festplattenspeicher
- 128 MByte RAM
- Microsoft DirectX 8.1 kompatible Soundkarte und 3D Grafikkarte (32 MB)

Vollversion: Silent Storm



Hochspannendes Taktikspiel im *Jagged Alliance*-Format!

Hardware-Voraussetzungen:
- Prozessor mit 600 MHz oder besser
- Windows 98, ME, 2000 oder XP
- DirectX 9.0 oder höher
- 128 MByte RAM
- Grafikkarte mit 32 MByte RAM (Nvidia Geforce 2 MX kompatibel)

Mega-Demo: Civilization 4

Testen Sie die Referenz im Runden-Strategie-Genre!

2 Vollversionen
Chaser (Seite 1)
Silent Storm (Seite 2)

SPIELBARE DEMOS (DVD-SEITE 1)
Civilization 4
Die Chroniken von Narnia
Fast Lane Carnage (dt.)
RTL Skispringen 2006
Ski Alpin 2006
Ski Racing 2006
Tribal Trouble
Verliebt in Berlin



Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports (Seite 2)
Battlefield 2
Die Chroniken von Narnia
Dungeons & Dragons Online
Intro: F.E.A.R.
Prince of Persia: The Two Thrones
Rainbow Six: Lockdown
Spellforce 2
Star Wars: Empire at War
Torino 2006
War on Terror

SPIELE-TRAILER (IM DATENBEREICH SEITE 2)
Faces of War
Knights of the Temple 2
Peter Jackson's King Kong
Prince of Persia: The Two Thrones
Rollercoaster Tycoon 3 Wild
The Movies

MAPS & MODS (DVD-SEITE 1):
Act of War Map-Pack
Battlefield 1942 Pirates
Civilization 4 Community Übersetzung
Counter-Strike Source Map
Doom 3/Quake 4 (dt.) Map-Pack
F.E.A.R. SDK
Half-Life 2: Sands of War
SWAT4 Official Missionpack

Treiber (DVD-SEITE 1)
WINDOWS 98/ME
Ati Catalyst v.5.9
Nvidia Forceware 77.72

WINDOWS XP/2000
Ati Catalyst mit CCC v.5.11
Ati Catalyst ohne CCC v.5.11
Intel Chipsatz Treiber v.7.2.1.1003
Nvidia Forceware v.81.95
Nvidia Nforce 1 2 v.5.10
Nvidia Nforce 3 v.5.11
Nvidia Nforce 4 430 410 v.8.22
Nvidia Nforce 4 AMD Intel X16 v.6.82
Nvidia Nforce 4 AMD v.6.70
Nvidia Nforce 4 Intel v.7.15
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.5.04A

Tools auf DVD (DVD-Seite 1)
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.30
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.20
Fraps v.2.6.4
Microsoft_.NET_Framework_v.2.0
Power DVD (Trial)
Powerstrip v.3.61
Prime95 v.2.413 32Bit
Prime95 v.2.413 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.7
Speedfan v.4.25
Wallpapers
Winzip

Patches und Updates
(Datenbereich Seite 2)
Battle of Britain 2 v2.03 (d)
Battlefield 2 v1.12 (int)
Civilization 4 v1.09 (int)
Dungeon Lords v1.4 (d)
Empire Earth 2 v1.20 (d)
Fahrenheit Windows XP64 patch
Far Cry (dt.) v1.33 (Download-Version)
Fußball Manager 06 v1.1 (d)
GTR - FIA GT Racing v1.5.0.0 von v1.2+ (d)
Hearts of Iron 2 v1.3a (int)
In 80 Tagen um die Welt v1.1 (d)
Metal Heart Replicants Rampage v1.2 (eu)
Need for Speed Most Wanted v1.3 8int)
The Matrix - Path of Neo patch #1 (eu)
UFO: Aftershock v1.1 (int)
UFO: Enemy Unknown v1.2 (d)
Unreal Tournament 2004 v3369 (64bit)
Warhammer: Dawn of War v1.41 von v1.40 (int)
World of Warcraft v1.8.4 von v1.8.3 (d)
X3: Reunion v1.2.01 von v1.0 (d)
X3: Reunion v1.2.01 von v1.2 (d)

Installationshinweis zur Vollversion „Chaser":
Die nachfolgenden Seriennummern sind für den Singleplayer-Modus vorgesehen. Wenn Sie **Chaser** online im Mehrspielermodus spielen möchten, schreiben Sie einfach eine E-Mail an chaser@pcgames.de. Sie erhalten dann umgehend Ihre persönliche Seriennummer!

52MAD-65S7V-3UWJ8-BZHY3-12R6V
479MU-JS0JY-K13AT-TJLET-ODXAW
49CYY-OEKG0-BHSBE-BLZ3R-AGO20
02V0J-K7SSG-TIRAA-XVHJ1-KSVZT
7J0UA-O0AUI-0SHJ8-TI9RE-4F6R5
2L1L7-OCV6L-Y1V8B-LGOT0-IRRGZ
6LK80-GMINZ-4ADXQ-76ALP-B5K1K
2SJ9N-HXR9S-NAYS0-QKZMP-M3XN1
5VZ4A-75CZ6-DH8GY-KWBST-UXT03
1LELK-V4AVL-MYU67-XLKPP-UX3UT

PC Games
Wissen, was gespielt wird

PC Games 02/06

Vollversionen: Chaser + Silent Storm

DVD

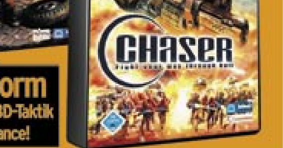
PC Games
Wissen, was gespielt wird

02/06 | € 4,99 | JANUAR

NEUES TESTSYSTEM

DVD 2 VOLLVERSIONEN





Chaser
Aufwendiger Ego-Shooter mit realistischer Physik!

Silent Storm
Preisgekrönte 3D-Taktik à la Jagged Alliance!

Neues Testsystem



- Anschaulicher!
- Transparenter!
- Detaillierter!
- Ausführlicher!

DIE 50 WICHTIGSTEN SPIELE 2006
Im Heft: Die offizielle PC-Games-Rangliste



SPELL FORCE 2
Strategie-Schlacht gegen Mittelerde 2: Studiotour auf 8 Seiten + Video auf DVD!



VORSCHAU
Star Wars: Empire at War
Tomb Raider Legend
Enemy Territory: Quake Wars



PROFITRICKS
Need for Speed Most Wanted: Unsere 50 besten Rasertipps!
+ Fußballmanager 2006-Guide

4 191278 204996 02
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Schritt für Schritt

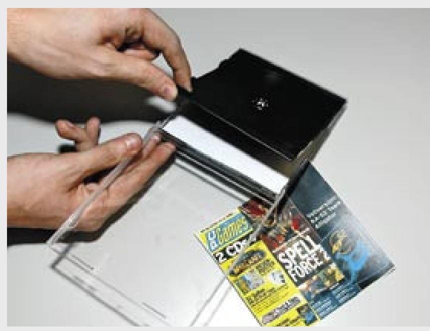
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **02/06**
☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2
Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Im nächsten Heft

VORSCHAU

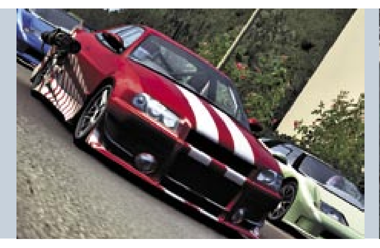




Rechtzeitig zur nächsten Ausgabe sind spielbare Versionen von **Gothic 3** und **Oblivion** angekündigt. Die Wette gilt: Welches der Mega-Rollenspiele erscheint zuerst?

TEST

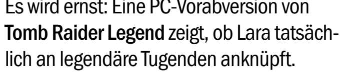
Nur in PC Games mit Motivationskurve: **LA Rush**, **Vivisector**, **Crashday**, **Anstoß 2006** und viele weitere Neuheiten!



TIPPS

Ihre Gegner werden Augen machen: Wir verraten, wie Sie im Mehrspielermodus der beliebtesten PC-Spiele auftrumpfen.

VORSCHAU



Es wird ernst: Eine PC-Vorabversion von **Tomb Raider Legend** zeigt, ob Lara tatsächlich an legendäre Tugenden anknüpft.



HARDWARE

Es muss nicht immer High-End sein: Der PC-Games-Test beweist, dass auch bezahlbare Grafikkarten oftmals locker ausreichen.



Die PC Games 03/06 erscheint am 25. Januar!
Vorab-Infos ab 21. Januar auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Im Heft: Die Tuning-DVD, unter anderem mit Vollversion Game Tuner (optimiert selbstständig den PC für mehr Spieleleistung) + Vollversion Powerup XP Platinum
- 35 Seiten Tests: Grafikkarten, Prozessoren etc.
- Online-Spieletuning: 6 Seiten Tipps für mehr Leistung bei **WoW**, **BF 2** etc.

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelthema: Final Fantasy XII - neue Infos zu Story, Aufträgen und Magiesteinen. Über 7 Minuten Video auf DVD!
- Report: Hitvorschau 2006 - darauf dürfen Sie sich im neuen Jahr freuen: Tomb Raider Legend, Dragon Quest VIII, Driver 4
- PSP-Hits im Test: Tales of Eternia u.v.m.

SFT Spiele - Filme - Technik

- Titelthemen: 10 Digitalkameras in der Marktübersicht + Foto-Software im Test
- Heimkino Deluxe: Acht HD-Projektoren im Test
- Top-Spielfilm auf DVD: **Ein ungleiches Paar** (Action-Komödie mit Michael Douglas). Extra: **King of Queens** – Pilotfolge der vierten Staffel!



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Leitende Redakteure Dirk Gooding, Joachim Hesse, Thomas Weiß
Redaktion Benjamin Bezold, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Oliver Haake, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Justin Stolzenberg

Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme
Art Director Andreas Schulz
Layout Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Carola Giese, Marco Leibetseder, Gisela Müller
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,04 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DAS DIGITALE FERNSEHEN- JETZT AUCH ZUM BLÄTTERN!

IHR 14 Tage FERNSEHPROGRAMM

tv DIGITAL

DIE NEUE WELT DES FERNSEHENS

14 Tage volles TV-Programm

Mit ARD, RTL, Premiere & Co.

Plus: Großer Filmplaner

Alle Premiere-Spielfilme von A-Z

SAMSTAG
SONNTAG
MONTAG
DIENSTAG
MITTWOCH
DONNERSTAG
FREITAG

ALLE 14 TAGE – UND IMMER FREITAGS!





Februar 1996

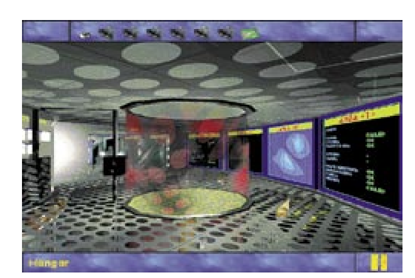
Test des Monats

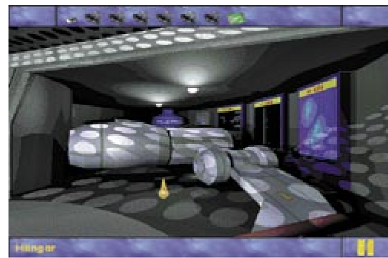
Für viele war Weihnachten 1996 nicht das Fest der Liebe, sondern der kriegerischen Auseinandersetzung. Denn es erschien **Warcraft 2**, ein Echtzeit-Strategiespiel, das heute jeder ernsthafte Computerspieler als Meisterwerk der Programmierkunst schätzt. Das Besondere war, wie Entwickler Blizzard Taktik und Hektik aneinander koppelte. Schnell musste es gehen mit den Mausklicks: Fix die Arbeiter auf die Ressourcen-Jagd schicken, danach eine ausgewogene Mischung an Kämpfern und Zauberern produzieren, zuletzt den Gegner überrumpeln – das war die Formel für den Sieg. Noch heute hält sich die Echtzeit-Strategie in ihren Grundzügen daran. Die Missionen, je 14 für die Menschen und die Orks, waren beeindruckend in der Disziplin Abwechslungsreichtum: Nicht nur Basen niederreißen, sondern auch Geiseln befreien und Helden eskortieren, dazu eine spannende Rahmenhandlung, die zum Weiterspielen zwang. Zur Popularität von **Warcraft 2** trug maßgeblich der Editor bei, der bei **Command & Conquer** noch zähneknirschend vermisst wurde: Unzählige Karten und Missionen entstanden, vor allem der Mehrspielermodus profitierte davon.



Kurioses am Rande

Terra 6: Mission Super I.Q. war ein Spiel, das ganz im Zeichen des Absurden stand. Es ging darum, in überragend schlechter 3D-Kulisse umherzustolpern, um einen Hubverteiler mittels drehbarer Klötzchen zu reparieren. Was dieses wahnsinnige Spielkonzept mit Wigald Boning zu tun hatte, wusste niemand, dennoch war der Profiblödler aus **RTL Samstag Nacht** auf der Packung abgebildet: Reitend auf einer grünen Riesenraupe und wie die Queen in die Kamera winkend. PC Games nutzte die Gelegenheit, um Boning ins Kreuzverhör zu nehmen. Auf die Frage, wieso er für ein solches Machwerk die Werbetrommel rühre, antwortete er: „Dafür gibt es keine direkte Begründung. Zu Computerspielen hab ich keinen Bezug, ich mach das alles nur wegen des Geldes." Damit war diese Sache geklärt. **Terra 6** wurde übrigens mit ganzen zwölf Spielspaß-Punkten abgewatscht. Tester Rainer Rosshirt umschrieb die nicht vorhandene Güte mit folgenden Worten: „Karl Ranseier ist tot. Bei dem Versuch, **Terra 6** zu beenden, erlitt er einen Schlafanfall, von dem er sich nicht mehr erholte."





Was wurde eigentlich aus ... Cryo?

Cryo galt als umstrittener Spielehersteller, dessen Titel oftmals als Grafikblender verschmäht wurden. Die französische Firma erweckte erstmals 1992 die Aufmerksamkeit der Computerspieler, nachdem sie **Dune** mit Virgin als Publisher veröffentlichte. Das Spiel basierte auf dem Roman von Frank Herbert und war erstrangig ein Adventure: Aus der Ego-Perspektive klickte man sich durch Standbilder. Statt eigene Welten zu schaffen, konzentrierte sich Cryo weiterhin auf die Umsetzung bekannter Storys: **Atlantis** spielte in jener sagenumwobenen Stadt, **Ring** behandelte Wagners Nibelungen-Saga, **UBIK** entstand nach einem Roman von Philipp K. Dick. Spiele wie **Jerusalem** (Bild), **Versailles 1685** oder **Egypt** machten die Geschichte zum Thema. Grafisch waren die Titel von Cryo stets vorn dabei. Von sich reden machte insbesondere die Omni3D-Engine, die geschmeidige 360-Graddrehungen in Standbildern ermöglichte. Heute gibt es unzählige Adventures, die dieselbe Mechanik verwenden. Einer der letzten Veröffentlichungen Cryos war **Frank Herbert's Dune**, ein Remake des Originals, das auf Action setzte – und floppte. Ein Jahr darauf, es war 2002, ging Cryo bankrott.



Shattered Nations

Gleich zwei Blizzard-Spiele wurden in der Ausgabe angekündigt. Eines davon entwickelte sich zum Superhit, das andere ward nicht mehr gesehen: Es handelte sich um das Action-Rollenspiel **Diablo** und ums Strategiespiel **Shattered Nations**. Letzteres wurde, genauso wie **Warcraft Adventures** Jahre später im Mai 1998, aus Qualitätsgründen eingestellt: Blizzard zog die Programmierer ab und setzte sie stattdessen auf **Warcraft 2** an.

Die Top-5-Tests

1. WARCRAFT 2 | Blizzard
Blizzard demonstrierte, wie gut Echtzeit-Strategiespiele sein können.

2. TERMINATOR: FUTURE SHOCK | Bethesda
Ja, Bethesda war auch imstande, gute Action-Rollenspiele zu entwickeln.

3. GABRIEL KNIGHT 2 | Sierra
Endlich: Ein Adventure als interaktiver Film, der Platz fürs Spiel ließ.

4. WORMS | Team 17
Genial einfach, einfach genial: Würmerkriege auf 2D-Schlachtfeldern.

5. DER DRUIDENZIRKEL | Attic
Die Zusammenarbeit von Attic (**DSA**) und Sir-Tech (**Wizardry**) trug Früchte.

Hardwaretrends

3D-Beschleunigerkarten waren schon im Gespräch, bevor der 3Dfx-Chipsatz Anfang 1997 die Spielewelt auf den Kopf stellte. Unter der Überschrift „Neue 3D-Welt" erstreckte sich in der PC Games 02/1996 ein Artikel über drei Seiten, in dem Begriffe wie Z-Buffer, Tri-linearer Filter, Texture Mapping und Alpha Blending vorkamen, inklusive Erklärung. Bilder illustrierten, wie sich Perspektivenkorrektur auf gekrümmte Texturen auswirkte, wie Anti-Aliasing den berüchtigten Treppeneffekt bei Pixelschrägen abschwächte. Doch der Durchbruch folgte erst später, die Karten der ersten Generation humpelten: Spiele wie **Virtua Fighter Remix** oder **Nascar Racing** zuckelten selbst auf einem Pentium 90 unter 3D-Beschleunigung.


COMMANDOS
STRIKE FORCE™
STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.
PYRO STUDIOS
PlayStation.2
XBOX
PC DVD ROM
eidos
PlayStation.2
COMMANDOS
STRIKE FORCE
Commandos Strike Force © 2006 Pyro Studios SL. Published by Eidos Interactive Ltd. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. "PS FAMILIY LOGO" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox Live logos are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
www.commandosstrikeforce.com